

číslo 1
ročník 2/96
cena 30 Kč, 37 Sk,
1.90 DM, 1.10 USD

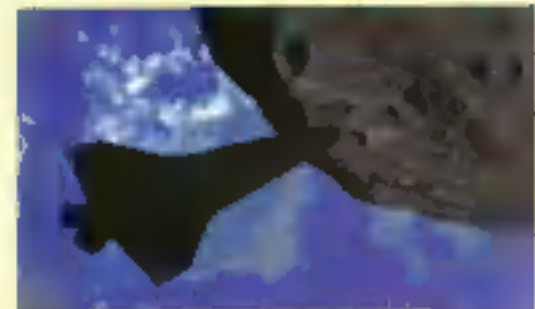
proxima

M A G A Z I N E

HRY PRO ZX81 DIZZY COLLECTION, THE FLINTSTONES,
HYSTERIA, IRON LORD, ZYNAPY
HARDWARE: POSTAVTE SI D/A PŘEVODNÍK
AMNESTIE NA PROGRAMY DESKTOP A CALCULUS

Apple Macintosh

PREVIEW
THE DIG



NOVÁ
ADVENTURA
OD
LUCASARTS



Podle
mě je osm bitů pro
jeden počítač
docela dost!

Performa 630



PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

PREVIEW

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Co obsahují programové přílohy PROXIMA magazine?



čtete na str. 38

KAZETA

HARD DRIVIN'... 3D simulátor rychlé a odvážné jízdy autem. Klasika na ZX Spectru, která se pro svoji oblíbenost dočkala i dalšího pokračování.



čtete na str. 39

DiSK

PUBLIC 25 - hudební demo, textovka a ...TETRIS! Pět programů pro Vaši dobrou náladu!

DiSK

ZOOL 2 - pestrobarevná veselá plošinovka s výbornou grafikou a senza hudbou!



čtete na str. 18

CD-ROM

Dalších 35 hratelných dem s časopisem CD-ROM Games... Tentokrát nás čeká pěkná DOOM mánie: 17 různých klonů stále populárního DOOMu!



čtete na str. 16



Vítejte



v nové roce, v novém ročníku nového roku a v novém čísle nového ročníku nového roku. A abychom z těch novot hned tak nevypadli, mám pro Vás tři novinky - dobrou, dobrou a dobrou - kterou nejdřív? Třeba tu dobrou.

Tak zaprvé. Od příštího čísla má PROXIMA magazine o celé čtyři strany víc! Tedy, abych byl přesnější, o čtyři strany víc bude mít písíckovská část (už slyším spectristy, jak nadávají, ale - na rovinu - buďte rádi, že část pro Spectrum nemá právě o ty čtyři strany

méně). Ještě sice přesně nevím, co na oněch čtyřech stranách bude (pravděpodobně něco „PLUS“), ale už vím určité, co na nich nebude (neřeknu...!).

A zadruhé. Programové přílohy PROXIMA magazine si lze předplatit, kromě přílohy na CD (vysvětlím později). Ceny programových příloh pro předplatitele samozřejmě zahrnují poštovné ■ jsou stanoveny paušálně takto: kazeta ZX 100,- Kč, disk ZX 70,- Kč a disk PC 70,- Kč. Minimální počet předplacených příloh jsou tři, doporučujeme alespoň šest. Teď uvedu pár poznámek a příkladů, aby v tom bylo každému úplně jasno:

- Předplatné magazínu ■ příloh spolu nesouvisí; můžete si je předplatit nezávisle na sobě. Může se tedy stát, že budete mít předplacen ročník magazínu ■ jenom čtyři přílohy, nebo obráceně.

- Předplatit si musíte jeden druh přílohy, tj. např. 3x kazeta nebo 3x disketa PC, atd.; nelze udělat např. toto - 1x kazeta a 2x disketa. Samozřejmě že si můžete předplatit 3x kazetu a i 3x disketu; zkrátka předplacená příloha pro x čísel (minimálně 3) musí být jednoho druhu.

- U disket pro ZX uvádějte velikost: 3,5" nebo 5,25".

- Přílohy pro PC jsou pouze na 3,5" HD.

- Přílohu dostanete společně s magazínem.

Příloha na CD je prozatím nepředplacitelná, a to z čistě ekonomických důvodů: potom, co české herní časopisy začaly vydávat svoji vlastní CD přílohu, poklesl zájem o zahraniční časopisy ■ CD-ROM (celkem logické). Z toho plyne, že v tuto chvíli není jasné, jestli zůstane přílohou právě CD-ROM Games (nebo jestli ho vyměníme) a jaká bude jeho cena.

A zatímco. Jestlipak víte, kolik magazínů letos vyjde? **OSM!**

Tak co, potěšil jsem Vás dneska? Neříkejte, že ne...! Stejně bych Vám to nevěřil.

George K.

proxima

MAGAZINE

časopis pro uživatele počítačů
ZX Spectrum, Didaktik la komp.) a PC

adresa redakce

PROXIMA magazine
Velká hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

šéfredaktor

George K.

redakční rada

Petr Podaříl, M. Phillips

redakční spolupracovníci

JSH, LN, Alex Cassac

fotograf

Petr Podaříl

ilustrace

Petra

sazba

FKK Company, v.o.s.

ovýt

CDL Design, s.r.o.

tisk

Grafotisk, o.s.

distribuce

předplatné (pouze na adrese redakce)
prodejny počítačových časopisů
distribuční firmy TRX, FLASH

centrální příjem inzerce

FKK Company, v.o.s.
P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08

sháněcí inzerce

FLASH, Revoluční 5, 400 01 Ústí n. L.
tel./fax 047 / 521 49 54
Oldřich Páleníček, Šumka 110, 687 31
tel. 0633 / 4554

vydavatel

PROXIMA software nové dimenze, v.o.s.
Velká hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

■ původnost příspěvku ručí autor. Námí nevyžádané rukopisy, příspěvky a média (kazety, diskety, atd.) se nevracejí. Vychází osmkrát ročně. Prodejní cena 30,- Kč včetně DPH.

Povoleno pod číslem MK ČR 7363, MKČ: 47 845, ISSN: 1210-4833. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou s. p. OZSeč v Ústí nad Labem dne 4. 10. 1995, č. j. P/1 - 3066/95.

Toto číslo vychází 10. 2. 1996. Žádná část tohoto časopisu nesmí být reprodukována nebo přetištěna bez písemného svolení vydavatele.

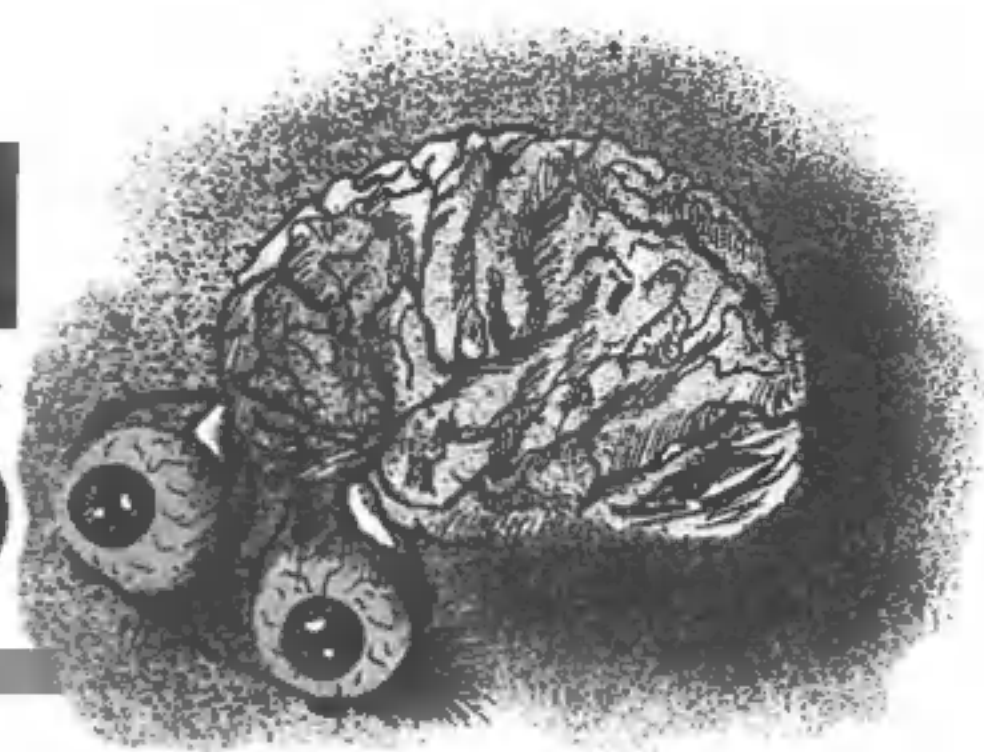
© 1996 PROXIMA - software nové dimenze, v.o.s.

ÚVODNÍK
vítejte v PROXIMA magazine!

proxima
MAGAZINE

1
1/96

OBSAH 1 / 96



PC

HRY

PREVIEW: The DIG.....	3
Nová adventura LucasArts pro Vaše.	
WARCRAFT 2.....	4
Strategická hra, pravděpodobné pokračování Warcraftu 1.	
CREATURE SHOCK.....	6
Něco Interaktivního.	
BC Racers.....	7
Závody sajdkár před naším letopočtem.	

PROGRAMOVÁNÍ

PASCAL pro začátečníky.....	8
Seriál o programování v jazyce PASCAL, 2. díl	

PC SOFTWARE

Shareware.....	10
Nabídka sharewarových her za nízké ceny.	

LITERATURA

Počítačová literatura.....	11
Rozdíly a podobnosti mezi Spectrem a píšťkem.	

SERIÁLY

Multimedia.....	12
Darling Kindersley Complete Sampler	
Šifry & Počítač.....	13

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

CD-ROM.....	16
Vybrali jsme pro Vás.....	16
Doporučujeme ENDORFÜN.....	17
Seznam her, konfigurace, avíadání.....	17
DISK.....	18
ZOO:2 - doleva, doprava, nahoru, dolů a zasílel, co se hne	

Skoč Do Zdi

Jak se staví počítač.....	19
Ne nekupte si PC za 2.500,- Kč.	

BURZA

Inzeráty, dotazy, odpovědi.....	22
Čtenářský servis - poraďte si navzájem!	

ZX

HRY

Dizzy Collection.....	25
Komplet dizzyovek od firmy CodeMasters.	
The Flintstones.....	26
Víte vás rodina Pazourkova.	
HYSTERIA.....	27
ZYNAPS.....	27
IRON LORD.....	28

RECENZE HARDWARE

D/A převodník.....	30
postavte si sami!	

LISTÁRNA

Naš dopisy čtenářů.....	32
-------------------------	----

PROXIMA SOFTWARE

BAD DREAM.....	34
Aknadach, Křek a ouřko, Zlý sen, ATP Tour Simulator, Tom Jones	



AMNESTIE

DESKTOP & CALCULUS.....	35
Kupte si špičkový software za bezkonkurenční cenu.	

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Kazeta.....	38
HARD DRIVING.....	38
DISK.....	39
PUBLIC DOMAIN 25.....	39

C:\TEMP

To nejlepší nakonec.....	40
Zprávy, pářůzky, souřez.....	40
PREVIEW 2/96.....	40

LUCAS ARTS PRESENTS WHEELWRIGHT



■ je tu další interaktivka od Lucas Arts. O co v ní jde tentokrát?

Hodně velký asteroid se dostal na nestálou oběžnou dráhu naší planety - Země. Vy, jako velitel Boston Low, jste dostal za úkol vést vesmírnou misi. Misi ■ odstranění asteroidu z nestálé oběžné dráhy na stálou pomocí výbušnin. Jenže během průzkumu velkého pohorí na asteroidu jste objevili šachtu do nitra. Věci nejsou takové jak vypadají: ukázalo se, ■ asteroid je někým vyrobený...

Po nohazké příhodě ■ proberete ve vesmírné lodi, která s vámi kamsi uhání rychlostí světla. Jste vysazen uprostřed zničené země veřelců. Teď máte tři úkoly: za 1) dokázat se svojí posádkou přežít, za 2) najít cestu domů a za 3) naučit se co nejvíce z trosek o rozvíjející se technologicky pokročilé kultuře. Jak hra ubíhá redukuje se úkoly na jeden...

Vzájemné vztahy osob hrají velkou roli při řešení problémů. Jedna z osob vaší posádky se stane posedlou a chamtivou a druhá silně nezávislou. Jelikož ■ máte na starost, musíte překonat tyto problémy, zatímco zkoumáte pozůstatosti po veřelcích a hledáte cestu domů...

Teď pár slov ke hře samotné. Jak již bylo řečeno v úvodu, jste Boston Low, velitel vesmírné mise. S vámi se již účastní chlapík jménem Brink a žena Maggie. S nimi můžete pouze komunikovat (pomocí anglického jazyka).

Ovládní je velice jednoduché. Na všechno vám stačí myš se dvěma tlačítky. Pokud kamkoli kliknete levým tlačítkem, Low se tam rozejde. Kliknete-li na nějaký objekt, Low ho popře nebo sebere. Chcete-li použít nějakou věc, kliknete pravým tlačítkem (kamkoli) a objeví se vám mřížka se všemi věcmi co máte u sebe. Jednu si levým tlačítkem vyberete a pravým zakřívujete. Chcete-li si s někým popovídat, stačí na něj najet a kliknout levým tlačítkem. Rozbalí se vám pruh s



okénky, ve kterém jsou ikony témat, o kterých se můžete bavit. Klávesou F1 můžete vyvolat již tradiční menu, ze kterého si můžete nahrát vaši poslední pozici nebo ji naopak uložit. Lze tu také nastavit dobu zobrazení textů na obrazovce ne-

bo můžete vypisování úplně vypnout.

Hru doprovází digitální vesmírná hudba (pokud máte zvukovou kartu) a postavy samozřejmě mluví (velice srozumitelnou angličtinou). Zvuky jsou, jak jinak, opravdu věrně skutečným.

A jaká vlastně hra je? Velikolepá. Veselá. Důmyslná. Řekl jsem už velikolepá? Je plná objevů, které musíte udělat, několika velice dramatických scén s vámi a vaší posádkou a několika zajímavých střetů s divokým zvěkem. Užijete si plno legrace s kompletováním věcí. Příběh je koncipován tak, že vás úplně vtáhne do děje. Oddejte se nádherné animaci, nekonečnému počtu otázek, které se vám budou honit mozkovými závity, skvostným mluveným dialogům a půvabné digitální hudbě pro celkový zážitek ze hry.

A co ke spuštění vlastně potřebujete? Samozřejmě že počítač kompatibilní s IBM PC s procesorem řady 486, 8 MB RAM, myšku (i když to jde i bez ní). Pro co největší požitek ze hry doporučuji zvukovou kartu.

Tak a to by byl asi konec tohoto článku. Už snad jen to, že spolu s hrou na CD vyšel i román, drama na audiokazetě, CD se soundtrackem, strategický průvodce a bůhvíco ještě.

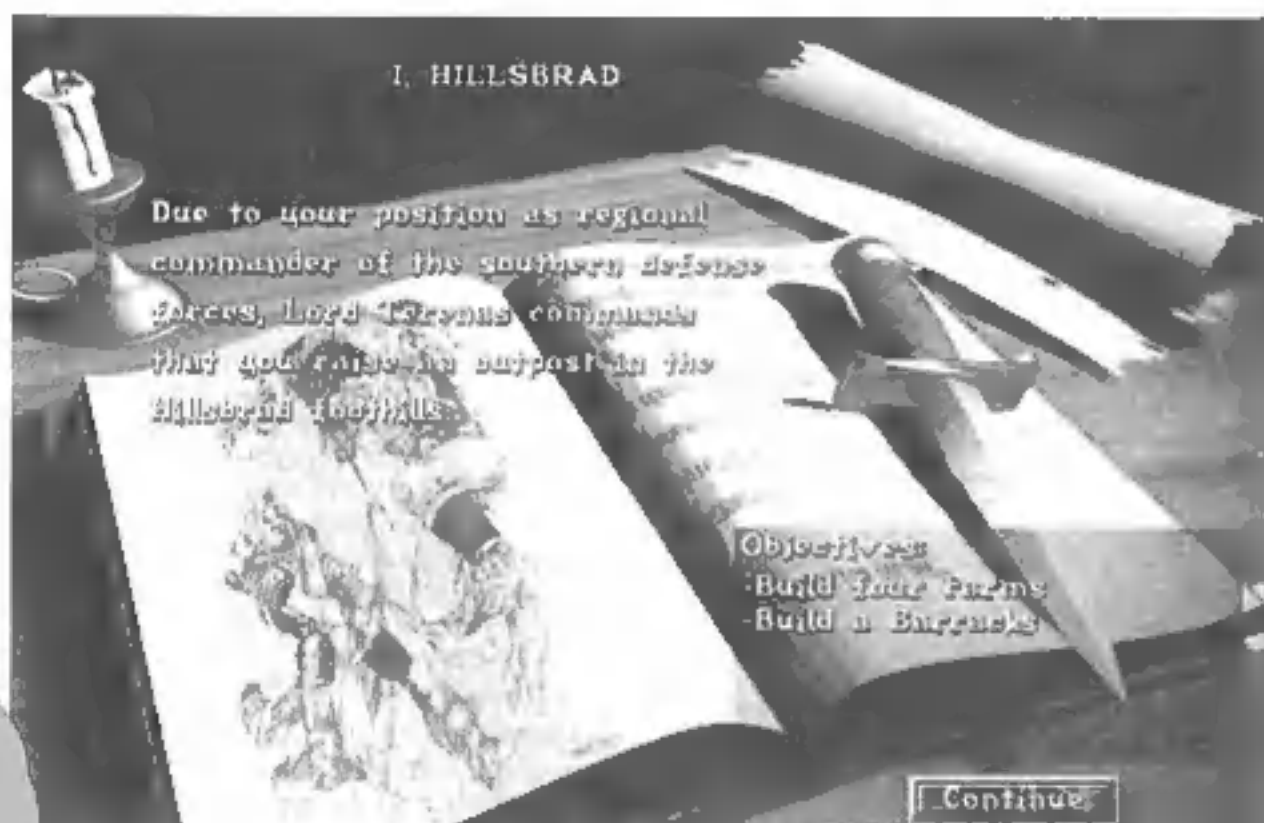
P. Phillips



WARCRAFT II:

Není tomu tak dávno, kdy jste si na našich stránkách mohli přečíst recenzi na skvělou strategii Warcraft. Leckteří z vás však již určitě vědí, že výrobce Blizzard Entertainment už vyslal na trh jejího následníka - WARCRAFT II. A jestliže jsem tenkrát napsal „skvělá strategie“, tak proto, že jsem v té době ještě neměl tu čest setkat se s jejím pokračováním.

Warcraft II je totiž podle mého názoru absolutně nejlepší real-time strategie dneška. Řada vylepšení, četnost staveb, postav a techniky, výborně zpracované ovládání, to vše posouvá tuto hru dále než jsme byli zvyklí.



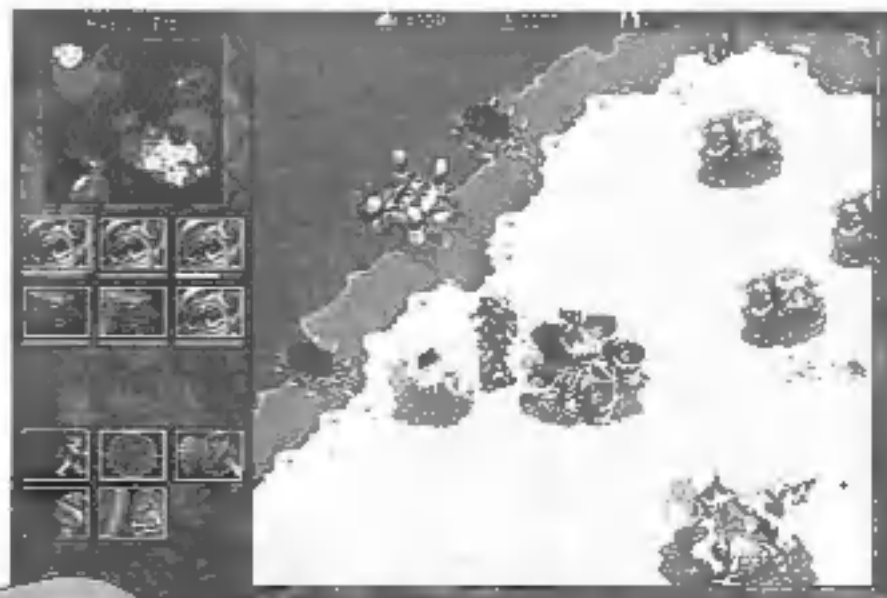
ij právě v moři, kde si postavíte těžební plošiny. To se kupodivu vašim nepřítelům někdy nelíbí a tak je potřeba plošiny hlídat. Výzbroj a odolnost lodí můžete samozřejmě zlepšovat. Stejně tak můžete zlepšovat i kvalitu vašeho vojska atakdále, atakdále. Vaši dělníci se budou muset pěkně ohánět aby se to všechno dalo zaplatit.

Vězte, že z množství novinek vám brzy půjde hlava kolem. Například až zjistíte, že v průběhu hry se střídají roční doby a okolo pobíhají tomu odpovídající zvířata. Mimochodem, dají se snadno zabít a pěkně při tom kvičí. Bohužel, těmto zvířatům mohou být i vaši bývalí bojovníci, které takto znetvořil protivníkův kouzelník. Ten toho však umí ještě daleko víc. Například zvyšuje kvelačnost svých bojovníků, kteří pak s nepřítomným pohledem a nelidským rykem zabíjejí dvakrát rychleji. Nebo naopak dokáže zpomalit postup vašich oddílů, ty pak klesají pod deštěm seker házených rukama nosatých Axethrowerů. Ale nebojte se, vaši kouzelníci také leccos umí. A nejen oni. Až uvidíte své pěšáky a střelce v boji, tu radost s jakou dokáží vyplnit nepřátelskou vesnici nebo rozsekat bandu dvouhlavých Ogrů, pak budete jistě potěšeni. A co leprve námořní bitva, po nepřátelské flotile zůstanou jistě jen kruhy na vodě a vy můžete s rado-

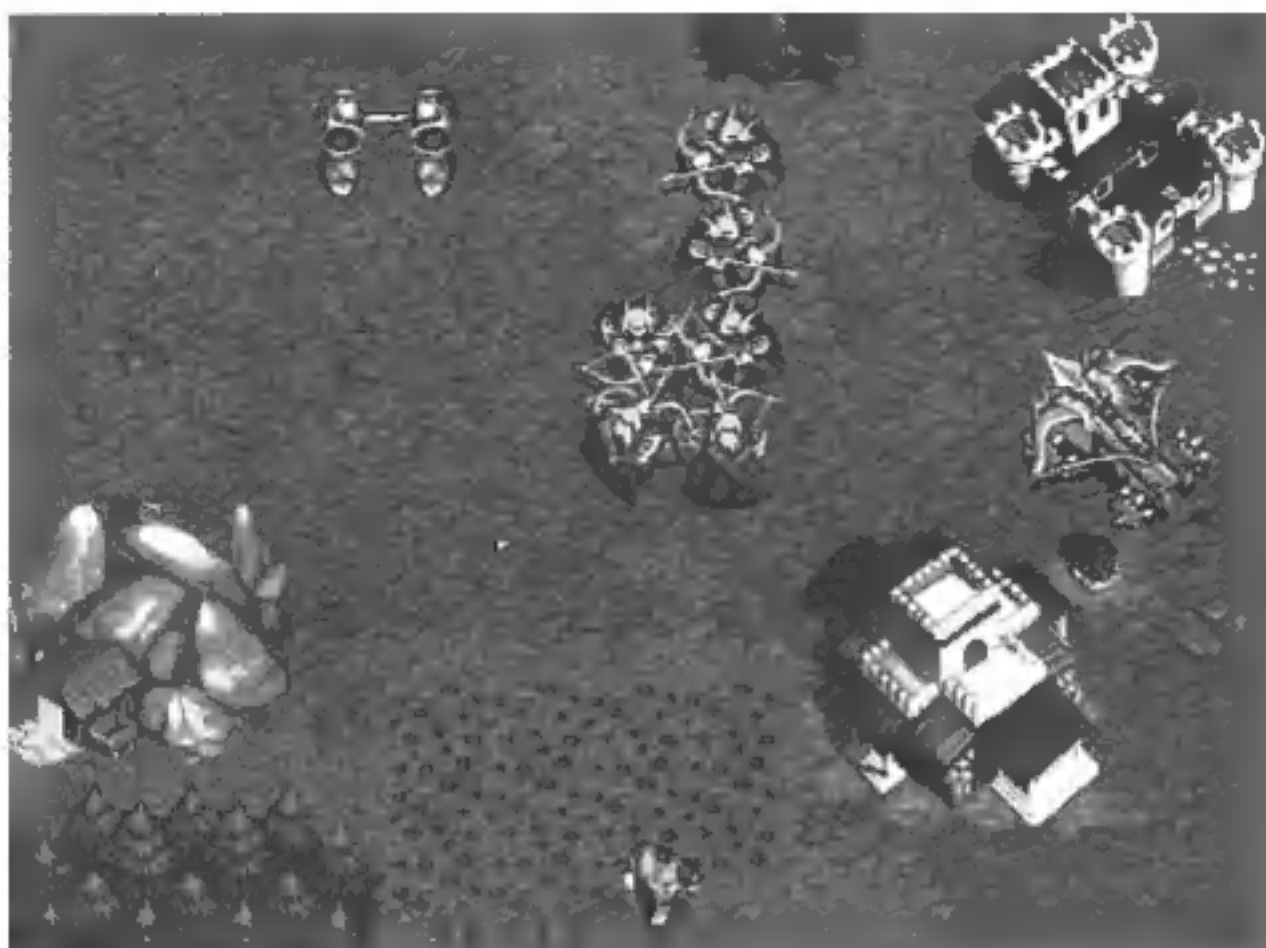
Doba v níž se děj hry odvíjí je opět temný středověk, ale ne už tak temný jako v jedničce. Řekl bych asi tak o třista let později. Klany divokých Orců opět vylezly ze svých zapáchajících děr, ukrytých kdesi v bažinách, kam byly kdysi zahnáni udatným lidem království Azeroth. Je jisté, že válka je nevyhnutelná a to je příležitost pro odvážné hrdiny, jakými jste právě vy. Podívejme se tedy, co se změnilo a jaké máte možnosti.

Inflace pokročila a ceny stouply. Naštěstí i ložiska zlata jsou bohatší a časem je dokážete i lépe využívat. Zlato se těží samozřejmě v dolech, kde jinde, a tuto nevděčnou práci mají opět na starosti dělníci. Na rozdíl od svých předků však mohou svými pracovními nástroji i útočit. Moc jim to ale nejde, neumí to a ani se jim moc nechce. Proti vycvičenému žoldnéři nemají šanci, tak je na něj snad ani neposílejte. Dělníky, které

máte rádi, nemusíte posílat do dolů. Mohou kácet stromy v lese, pěkně na čerstvém vzduchu, nebo budovat vaši vesnici. Zde došlo také k příjemné změně. Jakoukoli stavbu můžete totiž budovat na kterémkoli volném místě, takže si můžete postavit více vesnic, aby to dělníci neměli domů daleko. Další novinkou, a které se vám zatočí hlava, je přítomnost moří. Řada úrovní se totiž odehrává na ostrovech a vy budete muset vybojovat nejednu námořní bitvu. K vybudování silné námořní flotily přibudete loděnici a slévárnu. Obojí něco stojí. Stavba lodí samozřejmě také něco stojí. Peníze, dřevo a olej. Olej je další nezbytná surovina, kterou zde musíte těžit. Jeho ložiska se nacháze-



TIDES OF DARKNESS



sí rozstřílet všechna pobřežní zařízení na která narazíte.

Novinkou je také to, že nevidíte celé území, která jste objevili. Víte sice kde jsou skály, voda a další terén, ale pohybující se postavy nepřátel nevidíte, pokud nejsou v zorném poli vašich mužů. Je to určitě pozitivní změna, kterou ocení každý, kdo se rád přibližuje realitě.

Stejně jako v jedničce se hra drží určité dějové linie. Pochopitelně. Doby, kdy jediným vaším úkolem bylo zničit vše co protivníkovo jest, už jsou dávno pryč. Tažení lidí proti Orcům (pro úchyly je tu opět i opačná varianta) má svůj děj a částečná znalost angličtiny není na škodu.

Po technické stránce je hra opět o třídu výš. Nejprve ovládání. Do skupiny můžete vybrat až devět bojovníků. A to buď výběrem pomocí okna, nebo jednotlivě. Tato skupina, pokud ji nezměníte, zůstane nadefinována a vy ji můžete kdykoli opět označit stiskem klávesy „Alt“ a kliknutím na jedinou postavu této skupiny. Dalším výrazným zlepšením je způsob udělení příkazů vybraným skupinám. Už není třeba polopaticky klikat na tlačítka „Move“, „Attack“ a další, ale stačí pouze ukázat na místo (pravým tlačítkem vaší mouse) a oddíl vojáků, či kdokoli jiný, se tam přemístí. Ukážete-li na nepřítele nebo jeho stavbu je to automaticky povel k útoku. Toto ovládání je opravdu velmi příjemné a ušetří vám mnoho práce.

Najdete zde také horké klávesy pro rychlé ukládání a načítání uložených pozic, pro ovlivňování rychlosti hry atd. Opět tu možnost uložení tří poloh mapy (Shift + F2, F3, F4).

Co vás však zaujme od prvního okamžiku, je výborná SVGA grafika. To jistě odsouhlasí i ti nejnáročnější. V zajetí dokonalých obrázků se ocitnete okamžitě a už se z něj nedostanete. Stále budete objevovat nové

detaily na pěkně propracovaných stavbách a ostatních objektech. Zjistíte například, že Orcové používají na své stavby kůže a kosti zvířat?, podobné těm co se povalují v tábořišti Ogrů, že rohy zdobí jejich katapulty jsou již kapku zakrvaveny a další pikantnosti. Tím nechci v žádném případě naznačit, že Warcraft II je nějaký brutální kvák, ale ve válce musíte být připraveni na všechno. Na rozdíl od tolik očekávaného „hitu“ Command & Conquer s vámi tato grafika zůstane i v samotné hře a ne jen v intru. Až uvidíte jak střelci napínají luky, jak se pěšáci rozmachují meči, či kapky vody stékající z tajících rampouchů nikdo vám už nepomůže. Tak mocné je grafické zpracování této hry. Výrazně lepší ovládání a zejména výborná grafika posouvá tuto gamesu do absolutní špičky ve své kategorii. K tomu samozřejmě přispívá i její hratelnost. Obtížnost se pomalu zvyšuje a s postupem času začnete mít problémy. A to přesně takové aby vás potrápily, ale daly se překonat.

Hra více hráčů po síti je dnes už zřejmě standard a tak příjemnou zábavu těm, kteří mají tuto možnost. Navíc je to dobrá příležitost vyřídít osobní spory.

Co říci na závěr? Tato chvála je bezesporu z velké části mým osobním názorem a někdo jiný může mít na hru odlišný pohled. V okruhu mých přátel nikdo takový není a vy taky nikoho nenajdete!

Alex von Prag



PC

proxima
MAGAZINE

5
1/96

RECENZE HER
WARCRAFT 2

CREATURE

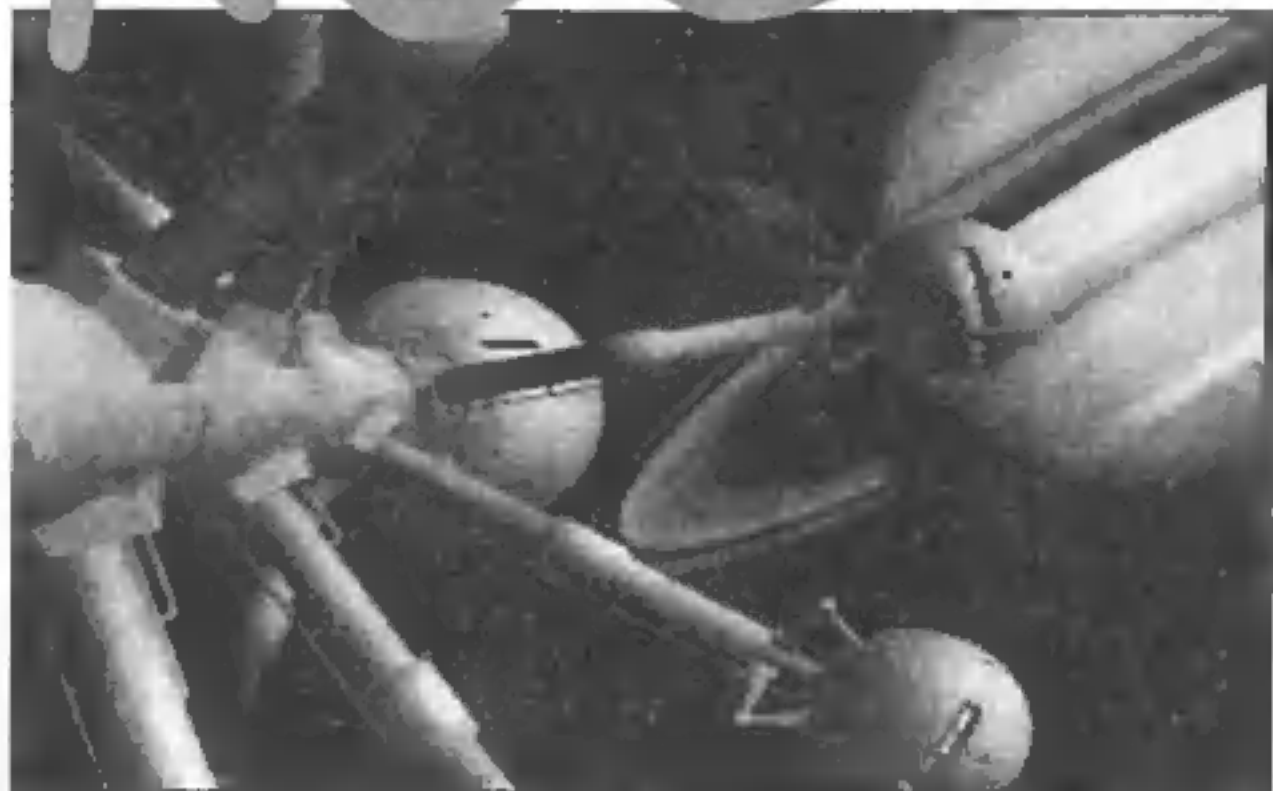
Shock

Někteří lidé z mají z různých důvodů raději „okna“, než-li „en-céčko“. Z podobných důvodů (řekněme třeba jednoduché ovládání myši, velmi dobrá grafika) mám raději interaktivní hry pro PC, nežli Invaders na ZX. Zajisté, jde o individuální a morální záležitost. Ale když já ty grafice prostě nedokážu odolat!

Takže - CREATURE SHOCK je ve svém oboru her nadčasová věc, což samozřejmě znamená i pár drobných nedostatků, které se nutně musí prominout a jejichž poměr ku kladům je pro nadšence interaktiva nula nula nic.

Proto také nedostatky začnu. Jsou dva. Za prvé - krátkost hry (nejčastější problém interaktivních související s předběhnutím doby. To znamená, že hru musíte dohrát (podle paňanské výzrálosti) cca od 10 do 100 hodin, jednou dvakrát si ji zopáknete a pak se na CD měsíce práší (nebojte, ne navždy). Za druhé - nejsem vlastníkem CD-ROMu ani CREATURE SHOCKU.

Tak a teď už proč vlastně právě CS. Ve svém životě pravděpodobně nikdy nezažijete to, co s touto hrou (leđa, že máte do budoucna naplánovanou romantickou dovolenou na nějakou kreaturama obydlenu a na tisíce svělelných let vzdálenou planetu - ovšem, po zapáření CS by vás tato planeta poněkud nudila a tak - co by jste tam vlastně dělali?). Grafika hry je dokonalá, vynikající, uchvatná. Bratři v triku by žasli. Zvuky - jak jinak a CD - jsou čisté, rozhovory propracované, zvukové efekty sakra reálné. Nyní něco k ději. Všichni jsme zvyklí, před začátkem paření nové hry, chopit se manuálu a přečíst si vlastně „vocogou“ (=kdo jsem, co je můj úkolem...). U CS je to trochu jinak. To se posadíte, z útlého manuálu vyčtete jak rozběhnout hru a už se jenom kocháte všelijakými demy a iniry, které vás právě perfektně seznámí „vo-



cogou“. Netvrdím, že CS je prvním případem, ale je určitě jedním z nejlepších. Intro dělíme na:

Za 1) úvodní (též demo-hrůč, pokud neomděl, je připraví podložku, zahřejvá myš a sleduje, v co se vlastně proměňuje. V CS jde o to, že vaši přátelé z vesmírné zářadny mají problém (jak už je tak ve vesmíru chodí a po ruce jste zrovinka právě vy, co by velký hrdina s tváří ošlehanou kosmickým větrem a záleží už jenom na vás, zda se hrst kosmických batolat dočká svých rodičů - kosmonautů).

A za 2) na mezihrové hráč, pokud dosud nezešlel, má čas akorát tak na to, aby se mu zřidnil tep a aby hladina adrenalinu alespoň o něco málo klesla, což je část hry, kdy vidíte výsledek své předešlé práce.

Samotná hra se skládá ze dvou částí, které se v průběhu celé hry několikrát prostřídají a odpovídají samozřejmě dějové osnově. V první části letíte šílenou rychlostí (určitě tak 0,9c) v supermoderní superraketě vesmírem a vaše laserové dělo si ani na okamžik neodpočine. Musím přiznat, že ta část (která se ještě jednou opakuje) mi ve hře jaksi nesedí. Nicméně, jedná se o 3-D grafiku (pohled z kabiny) a asi o to, aby se probudilo i svalstvo vaší paže a ruky. Pokud vás nesejme žádný úchylný vetřelec nebo prostě „nenarazíte“, očekává vás intro





přistání a vylodění.

Poté nastává extáze, lapání po vzduchu a možná doživoňá duševní porucha. Na podobné stavy ale není moc času, poněvadž kreatury začínají ze všech stran usilovat o váš skalp. Znovu podotýkám, že grafika samotné akce je mimořádná. Já osobně jsem něco podobného neviděl ani u dem či interřady proslulých her. Stereozvukové efekty a mistrovsky zvládnutá animace přišer dávají totální sbogem době PC spíkrů a „blikajících čtverečků“. Příklad: Jdete po pěšině kdesi v útrobách planety, v tunelu, který ne náhodou připomíná chodbičku obrovského červa, kolem klidného zeleného jezírka, když v tom se z zelené hmoty, během několika desetin sekundy, vztyčí jakási syčící kosmická „Lochnesska“ (onen červ?) chce do své sbírky právě vás. Ještě teď, při psaní předešlé věty, se mi rozbušilo srdce raději jsem se přikrčil u monitoru. Závěr -



rčení jsou onou palou často právě oči. Anglický postoj pro diskuzi „face face“ bude tedy vaše jediná šance udělit stříbe pár zásahů z pohotové M16 - pardon - M 2516.

Myslím, že jsem toho napsal až příliš na interaktivní hru, která by se měla, na rozdíl od D&D nebo logiky, především vychutnat jako řešnička na dortu upečeného z her to za asistence alespoň 486DX2, 80 Mhz + samozřejmě CD-ROM mechaniky a zpřijemnit si volnou chvíli (např. pauzu po dohrání WARCRAFTu I a před ponořením se do WARCRAFTu II - viz. PS) tím, co dneska už všechno ty prokletý mašinky dovedou.

Pavel

PS: Odstrašujícím příkladem nám budiž warcraftový notorik Alex von Prag, který již ve své dílně, za pomoci dvou peasantů, konstruuje svůj první katapult.

BC RACERS

Tato hra vás zanesení do prostředí prehistorických závodů sajdkár. Na začátku si vyberete jedno vozítko s osádkou, se kterou budete závodit. Každá sajdkára má jinou akceleraci a každá osádka jinou energii. Po výběru se dostáváte na



start závodu. Pračlovířek odmávne praporkem a vy můžete start. Úkol je snadný - musíte co nejrychleji, abyste skončili na co nejlepší pozici. S vámi jede sedm soupeřů, kterých se můžete zbavovat střkáním. To samé dělají i oni s vámi. Podář-li se vám projet íraf plnou krutých zatáček, akceleračních rovinek a mostů, přes které se říi pěkně skákat, a dojet tak, abyste neskončili poslední, dostáváte se do dalšího závodu. Ten se odehrává vždy v jiném prostředí. Na konci každého závodu se vám objeví tabulka s umístěním jednotlivých závodníků a jejich body.

Závodit může jeden nebo dva hráči. Pokud hrajete dva, máte větší šanci, že se dostanete dál, protože vypadává akorát poslední (a tím je většinou jeden z vás).

Hra má samozřejmě několik možných nastavení. Jak jsem již výše uvedl, můžete si zvolit počet hráčů, počet kol v jednom závodě, obtížnost závodu, nastavení ovladačů (klávesnice/myš/joystick) a na konec zapnutí a vypnutí hudby a zvuků (jen pro ty, kteří mají zvukovou kartu).

Zvuky jsou opravdu nádherné. Slyšíte hřmění motorů, hvízd kol ve smyku při průjezdu zaláčkami, rány při nárazech do stromů nebo jiných pevných předmětů, šustění listů při průletu krvím atd.

Prostě skvělá hra se skvělou grafikou, hudbou a zvuky.

P. Phillips

RECENZE HER
BC Racers

škola programování

V PASCALU

2. část

5. VÝRAZY

Výraz popisuje posloupnost operací, vedoucí k výpočtu nějaké hodnoty. Má podobný tvar jako matematický výraz: skládá se z operandů, operátorů a popřípadě kulatých závorek. Výsledkem výpočtu podle výrazu (tzv. vyhodnocení výrazu) je **hodnota výrazu**.

Operátory se dělí na **unární** (pro jeden operand - uvedený před operandem) a **binární** (pro dva operandy - uvedený mezi nimi). Jejich význam si popíšeme při popisu datových typů a operací s nimi. Jednotlivé operace výrazu se provádějí zleva doprava s ohledem na závorky a **prioritu** operátorů:

unární operátory - nejvyšší priorita

!, not

operátory násobení - druhá

*, /, div, mod, and, shl, shr

aditivní operátory - třetí

+, -, or, xor

relační operátory - nejnižší priorita

=, <>, >, <, <=, >=, in

6. DEKLARACE KONSTANT A PROMĚNNÝCH

Posledně jsme si řekli, že použité pojmenované konstanty a proměnné je v jazyce Pascal potřeba **deklarovat**. V podstatě to znamená, že na začátku programu popíšeme konstanty a proměnné, se kterými budeme v programu pracovat, a určíme jejich vlastnosti.

Pojmenované **konstanty** se používají pro zvýšení přehlednosti programu a pro zjednodušení modifikovatelnosti programu. Když slyšíme slova konstanty, vybaví se nám určitě něco stálého, neměnného. Pro programátora je ale konstantou vše, co se nemění v **průběhu výpočtu**, při příštím výpočtu ale může mít úplně jinou hodnotu. Proto je lepší popsat konstanty tedy nadeklarovat v úvodu programu - při potřebě změny hodnoty není nutné vyhledávat je v jednotlivých výrazech, ale upraví se pouze deklarace.

Úsek deklarací konstant začíná klíčovým slovem **const**. Za ním následují deklarace jednotlivých konstant, oddělené středníkem.

úsek deklarací konstant

const
identifikátor = konstantní_výraz;

Konstantní výraz je takový výraz, který dokáže předtotoč vyhodnotit bez skutečného vykonání programu, jako operandy tedy musí obsahovat pouze literály nebo dříve deklarované konstanty.

Příklad:

```
const  
ZNAK = 'A';  
VYP = 5 + 7;  
DVAVYP = 2 * VYP;
```

Proměnné se popisují v **úseku deklarací proměnných**, který začíná klíčovým slovem **var**. Jednotlivé deklarace proměnných jsou navzájem odděleny středníkem. Potřebujeme-li nadeklarovat několik proměnných stejného typu, můžeme je uvést v jedné deklaraci oddělené čárkou.

úsek deklarací proměnných

var
identifikátor, identifikátor : popis typu;

Příklad:

```
var  
PROM : Integer;  
  ( proměnná typu Integer )  
A, B, C : Char;  
  ( tři proměnné typu Char )  
EXP1, EXP2 : Real;  
  ( dvě proměnné typu Real )
```

Ve standardu jazyka není možné proměnné při deklaraci přiřadit počáteční hodnotu, jazyk Borland Pascal ale umožňuje inicializaci počátečních hodnot proměnných pomocí deklarace tzv. **typových konstant**. Zde se ale autorům překladače povedlo dokonale zmatení pojmu - typové konstanty v jejich pojetí jsou totiž normální proměnné, pouze s určenou počáteční hodnotou, a s touto nadeklarovanými „konstantami“ je možné v programu zacházet jako s jakýmkoliv jinými proměnnými.

úsek deklarací typových konstant (inicializovaných proměnných)

const
identifikátor : popis typu = konst_výraz

Příklad:

```
const  
Pocet : Integer = 0;
```

7. CELÁ ČÍSLA

Nejčastějším datovým typem v jakémkoliv programu je typ **celých čísel**. Jazyk Borland Pascal umožňuje práci s pěti celočíselnými typy, lišícími se pouze rozsahem hodnot: **Shortint, Integer, Longint, Byte a Word**.

Typ	rozsah hodnot velikost v paměti
Shortint	-128 .. 127 8 bitů se znaménkem
Integer	-32768 .. 32767 16 bitů se znaménkem
Longint	-2147483648 .. 2147483647 32 bitů se znaménkem
Byte	0 .. 255 8 bitů bez znaménka
Word	0 .. 65535 16 bitů bez znaménka

Literály celočíselných typů jsou celá čísla s případným znaménkem. Jazyk Borland Pascal umožňuje zápis celých čísel i v šestnáctkové (hexadecimální) formě. Ke specifikaci hexadecimální hodnoty je před zápis čísla nutno vložit znak \$\$. Hexadecimální hodnota se udává bez znaménka - znaménko výsledné hodnoty je dáno hodnotou nejvyššího bitu (0 - kladné, 1 - záporné) a vyplývá z hexadecimálního zápisu.

Příklad:

```
-7  
-3678  
245  
$24 (dekadická hodnota 49)
```

Celá čísla můžeme v programu sčítat (+), odčítat (-) a násobit (*). S dělením je to horší - aby výsledkem dělení bylo celé číslo, musíme dělit tak, jak jsme se to učili v obecné škole - tedy na celé číslo se zbytkem. Celočíselný podíl dvou čísel zjistíme pomocí operátoru **div**, zbytek po dělení pak **mod**. Pozor, na rozdíl od BASICu se nejedná o funkce, ale o binární operátory.

Příklad:

```
17 + 8      ( výsledek 25 )  
214 - 83   ( výsledek 131 )
```

```
156 * 7      { výsledek 1092 }
47 div 5     { výsledek 9 }
546 mod 17  { výsledek 2 }
```

Dva celočíselné operandy je možné mezi sebou porovnávat pomocí **relačních operátorů** na rovnost (=) či nerovnost (<>), nebo zjišťovat zda je první operand větší (>), menší (<), větší nebo roven (>=) či menší nebo roven (<=) druhému. Výsledkem porovnání je logická hodnota typu **Boolean** (tento typ je popsán níže v tomto textu).

Příklad:

```
485 > 263
{ výsledek True (pravdivý) }
256 = 174
{ výsledek False (nepravdivý) }
```

Celá čísla je možné použít i jako argumenty nejrůznějších funkcí. Jednotlivé funkce si popíšeme později, jako příklad si dnes uvedeme funkci **ABS**, jejíž výsledkem je absolutní hodnota operandu.

Příklad:

```
Abs(-56)      { výsledek 56 }
```

S celočíselnými hodnotami můžeme provádět nejen numerické, ale i **bitové** operace podle pravidel booleovy algebry. To jsou už ale operace pro zkušené programátory a popíšeme si je později.

8. LOGICKÉ HODNOTY

Logické hodnoty jsou v jazyce Pascal zastoupeny typem **Boolean**. Proměnná nebo konstanta tohoto typu může nabývat dvou logických hodnot, které se označují identifikátory **True** (znamená: pravda nebo logická 1) a **False** (nepravda, logická 0), a pro které platí: **False < True**.

S logickými hodnotami se dále provádět následující operace, které odpovídají operacím mezi výroky v Booleově algebře: negace (**not**), konjunkce - logický součin (**and**), disjunkce - logický součet (**or**), nonekvivalence - exkluzivní součet (**xor**), implikace (**impl**) nebo ekvivalence - rovnost (**impl**).

Operátor **not** je unární operátor, ostatní jsou binární. Lze používat i ostatní relační operátory, ale nemá to obvykle praktický smysl. Výsledky jednotlivých operací jsou shrnuty v následující tabulce:

A	A and B		A xor B		A <= B	
	A	B	A or B	not A	A = B	
T	T	T	T	F	F	T
T	F	F	T	T	F	F
F	T	F	T	T	T	F
F	F	F	F	F	T	T

9. PŘÍKAZY

A konečně jsme se dostali k tomu, co dělá program programem - tedy k příkazům. V dnešním článku si popíšeme tři základní příkazy, které se vyskytují prakticky v jakémkoliv programu. Jsou to:

- přřazení**, t.j. naplnění proměnné hodnotou výrazu

- čtení** ze vstupního zařízení (obvykle klávesnice)

- zápis** na výstupní zařízení (obvykle obrazovka)

Přřazovací příkaz slouží k nahrazení aktuální hodnoty proměnné novou hodnotou, která je dána výsledkem výpočtu výrazu. Příkaz má následující tvar:

- přřazovací příkaz**
přístup_k_proměnné := výraz
(proměnné přiřadí hodnotu výsledku výrazu)

Příklad:

```
Vysledek := (I>1) or (not konec);
citac := citac + 1;
```

Provedením přřazovacího příkazu se proměnné, jejíž identifikátor je uveden na levé straně symbolu = přiřadí hodnota, která vznikne vypočtením výrazu uvedeného na pravé straně. Proměnné lze přiřadit pouze takovou hodnotu, která patří do množiny přípustných hodnot specifikovaných typem proměnné. Kromě stejných typů je možné přřazovat i hodnoty typů navzájem **kompatibilních** vzhledem k přiřazení. Pravidel kompatibilitě je několik, v tuto chvíli si uvedeme dvě, která budeme nejčastěji používat:

- proměnné typu **Real** můžeme přiřadit výraz, jehož výsledek je celočíselného typu
- proměnné typu **String** můžeme přiřadit výraz, jehož výsledek je typu **char**

Většina programů vyžaduje pro svoji činnost komunikaci s uživatelem programu ve formě vstupů a výstupů. Uživatel zadává programu vstupní data, a program poskytuje uživateli výsledky zpracování ve formě výstupních dat. Nositeli vstupních a výstupních dat jsou **soubory**. Nejjednodušším způsobem komunikace programu a uživatele je zadávání dat prostřednictvím klávesnice počítače a výstup dat na obrazovku monitoru. Těmto dvěma zařízení jsou implicitně přiřazeny standardní textové soubory jazyka Borland Pascal **input** (pro klávesnici počítače, slouží k zadávání dat) a **output** (pro obrazovku monitoru, určen pouze pro výstup dat). Údaje ze souboru **input** čteme příkazy (procedury) **Read** a **Readln**, zápis na obrazovku zajišťují příkazy **Write** a **Writeln**.

- příkaz procedury Read nebo Readln**
Read (proměnná1, proměnná2, ...);
Readln (proměnná1, proměnná2, ...);
{ přečti (proměnnou), proměnnou2 }

Příkaz **Read** čte znaky, zadané z klávesnice a skládá z nich hodnotu, kterou uloží do proměnné. Rozšířením příkazu **Read** je příkaz (procedura) **Readln**, vhodný zejména při čtení řetězců. Příkaz **Readln** čte ze vstupu posloupnost znaků ukončenou znakem pro konec řádku (stiskem klávesy «Enter») a poté provede přeskok na nový řádek. **Readln** bez parametrů lze v programu využít jako čekání na stisk klávesy «Enter».

- příkaz procedury Write nebo Writeln**
Write (výraz1, výraz2, ...);
Writeln (výraz1, výraz2, ...);
{ vypiš (výraz1, výraz2, ...) }

Výstupní výrazy mohou být libovolného

základního datového typu, při výpisu se provede konverze hodnoty na znakový řetězec, odpovídající výsledné hodnotě výrazu. Formát výstupu je možné upravit zadáním formátovacího omezení ve tvaru:

výraz : délka : desetiny

Parametr **délka** (celé číslo větší než 0) udává minimální délku řetězce, do kterého se uloží hodnota proměnné (s případným doplněním počátečních mezer); je-li výsledný řetězec delší, vypíše se celý. Parametr **desetiny** definuje počet desetinných míst pro výpis čísel typu **Real** (pouze pro výpis hodnot typu **Real** má také jeho uvedení smysl, není-li uveden, hodnoty typu **Real** se vypisují v exponenciálním tvaru). Příkaz **Writeln** funguje stejně jako **Write**, pouze po uskutečněním výpisu navíc provede odskok na následující řádek. Příkaz **Writeln** bez parametru provede pouze posun vstupní pozice (kurzor) na začátek následujícího řádku.

A nyní slíbený příklad:

Příklad 1.

Převod sekund na hodiny, minuty a sekundy.

Zadání: Je zadán časový údaj v sekundách. Napište program, který převádí tento údaj na údaj v hodinách, minutách a sekundách.
Spůsob řešení: Převod vychází z pravidla, že minuta má 60 sekund a hodina 60 minut. Pro řešení použijeme celočíselné dělení a zjišťování zbytku. Např. je-li zadáno 347 sekund, pak počet minut je možné zjistit jako 347 div 60 (= 5). Zbývající sekundy určíme tak, že zjistíme zbytek po dělení původní hodnoty, t.j. 347 mod 60 (= 47). Analogicky postupujeme při zjišťování počtu hodin (nyní již ze zjištěného počtu minut).
Vstup: časový údaj sec v sekundách
Výstup: časový údaj v hodinách, minutách a sekundách: hod, min, sec

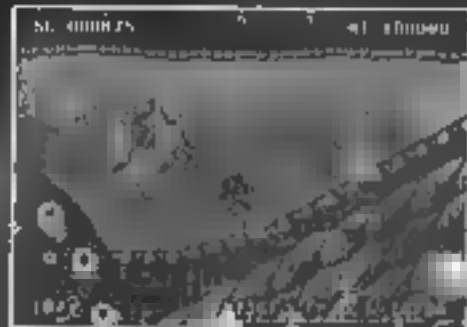
```
program prik1;
{Převod sekund na hodiny, minuty a sekundy}
var
  hod, min, sec : Longint;
begin
  Write('Zadej údaj v sekundách:');
  Readln(sec);
  {přečtení údaje ze vstup. zařiz.}
  min := sec div 60;
  {zjištění celkového počtu minut}
  vt := sec mod 60;
  {úprava sekund, „odečtení“ minut}
  hod := min div 60;
  {zjištění počtu hodin}
  min := min mod 60;
  {úprava minut, „odečtení“ hodin}
  Writeln('Výsledek:');
  {výpis údajů na výstup. zařiz.}
  Writeln('hodiny: ', hod);
  Writeln('minuty: ', min);
  Writeln('sekundy: ', sec);
end.
```

Ing. Dušan Smetana
Univerzita J. E. Purkyně,
pedagogická fakulta,
katedra výpočetní techniky
e-mail: smetanad@pf.uje.p.cz

* Konstantní výraz může obsahovat i některé funkce, jejichž výsledek dokáže předkladač spočítat již při předkladu programu - podrobněji si o tom povíme při popisu jednotlivých funkcí.

PROGRAMOVÁNÍ PASCAL PRO ZAČÁTEČNÍKY

SHAREWARE PC



Zool 2

Plošinka-bludištní střílečka

ZÁPLETKA

Viděli jste někdy mravenčího nínja? Jistě ne, tak tady tu možnost máte. Váš hrdina Zool (nebo slečna Zoosi) má za úkol proližt zmrzlé chodby a sbírat všelijaké dobroty mezi nimi: lžička od sponzora hry, limy Chupa Chups, Zivot vám samozřejmě ohrožují nepřátelé v podobě plátek, pelikánu, ježeků, skákalých panáků, hajlichů, váleček ap. Dejte si, jak musíte střílet, abyste se jich zbavili. Za všechno, co uděláte pro vaše dobro, máte body.

KONFIGURACE

IBM PC 386, VGA, 4MB RAM, HDD, doporučeno zvuková karta

cena 40,- Kč



RAPTOR

TYP HRY

2-D arcade střílečka

ZÁPLETKA

Ocíláte se se svojí stíhačkou nad nepřátelským územím, kde máte za úkol zničit co nejvíc létajících a pozemních cílů. Lidé vás atakují a doletět na konec nepřátelského území, kde na vás čeká opravdová lahůdka - střílejší pevnost. Po splnění úkolu se dostanete do další mise. Během letu můžete sbírat vše, co najdete. Za každou věc dostanete peníze, kterých můžete použít k nákupu lepších zbraní a energie.

KONFIGURACE

IBM PC 386/5X, VGA, 590kB RAM, HDD, doporučeno zvuková karta a joystick

cena 140,- Kč



GALACTIX

TYP HRY

2-D screenová střílečka

ZÁPLETKA

Opravdu hodně nenáročná hra (jak na hraní, tak na konfiguraci počítače).

Se svojí raketou letíte vesmírem a snažíte se sestřelit nepřátelské vesmírné lodě. K postelím jsou různé zbraně - pulzní dvojkaron, nabitá střela a superbomba. Mějte si místo do prvních polí, pak a pak. Za určitý počet nepřátel dostáváte bonus, který ale zůstává ve vesmíru a vy si ho musíte vyslovit. Ideálním příchodem za něj pošlete dostanou energii nebo střílečku.

KONFIGURACE

IBM PC 386 20MHz, VGA, 560kB RAM, HDD, doporučeno zvuková karta

cena 80,- Kč



DESCENT

TYP HRY

3-D bludištní střílečka

ZÁPLETKA

Už jste se někdy ocíl ve stavu bažičky? Že ne. Tak teď máte tu možnost.

Se svojí raketou proplyváte dokonalým bludištním chodbám, kde na vás čekají vojenská roboti, kteří hlídají útrapy planety. Vaším úkolem je najít a zachránit zajatce, zničit atomový reaktor a prchnout dříve, než celá planeta exploduje. Cestu k zajatcům a reaktoru si samozřejmě musíte proštílet.

Hra je trochu náročnější na orientaci, protože chodby jsou nad i pod vámi.

KONFIGURACE

IBM PC 386, VGA, 4MB RAM, HDD, doporučeno zvuková karta

cena 180,- Kč

Sharewarové programy PROXIMA magazine

jsou dodávány na disketách 3,5" HD. Součástí balení je český návod s popisem hry, instalace a ovládání.

Ceny sharewarových programů:

- 1 disketový 80,- Kč
- 2 disketový 140,- Kč
- 3 disketový 180,- Kč

Komplety můžete zakoupit v těchto prodejnách:

PROXIMA, OD Laba, Ústí nad Labem

PROXIMA, Tržní 17, Děčín

Klub 02, Martinská 5, Praha 1

Consul, Pólenická 28, Plzeň

Microel, Květinová 883, Orlová

Minskav Školný, Roinická 5, Brno

Kompakt servis, Masarykova 1192,

Veselí nad Moravou

TM Computer,

Náměstí Svobody 3, Frýdek-Místek

Elektronik Malina,

Duchcovská 15, Teplice

Dědičák Martin,

Gorkého 4, Skalica na Slovensku

Dědičák s. r. o.,

Revoluční 1, Rohatec u Hodonína

G+H Tomáš Smařkal,

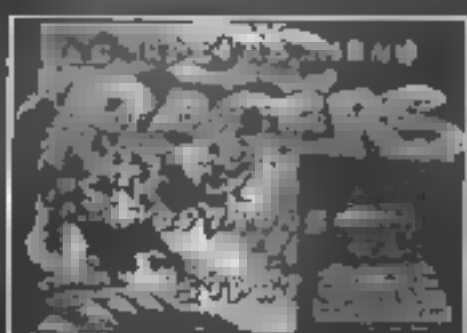
Novomeského 7/15, Trenčín

Junior Computer Lupaňský,

Plešná 22, Cheb

Eldron servis

U opatrovníky 283/72, Liberec



BC Racers

TYP HRY

Závod prehistologických závodů

ZÁPLETKA

Tak taková středovní vozítka tu ještě nebyla. V tomto úžasném demu si můžete vybrat dvě kategorie s jnou osádkou. Závod odstartuje chlapek odměvnitím proparkem. Sedíte se sedmi protáčky po dráze v prostě. (Pohled je centrální ubíhající perspektivní) Úkol je jednoduchý - zvířezit nad ostatními. Se svým spolujezdcem můžete stíkat do ostatních abyste se dostali na nejlepší pozici.

KONFIGURACE

IBM PC 386, VGA, 4MB RAM, HDD, doporučeno zvuková karta

cena 80,- Kč



Zoop

TYP HRY

Logická hra náročná na posílek

ZÁPLETKA

Máte-li dobrý posílek a rychlou ruku je tato hra určena právě vám. Ve svém teritoriu (čtverec o rozměrech 4x4) máte svojí barevnou šipku. Ze čtyř stran se na vás tíhí různobarevné předměty, které musíte sestřelovat. Není to ovšem tak jednoduché, protože můžete sestřelit jenom věc určité barvy a to lé, jakou má vaše šipka. Samozřejmě, že vy můžete měnit svou barvu, ale musíte si ji vyměnit se zasaženou věcí. Nejlepší je ten hráč, který vydrží nejdéle čelit předmětům.

KONFIGURACE

IBM PC 386/DX 33MHz, VGA, 4MB RAM, HDD, doporučeno zvuková karta

cena 80,- Kč



Zakázky

TYP PROGRAMU

Tvorba zakázek

MÝŠLENKA

Program Zakázky je osmí pracovní hod se do každé kanceláře nebo prodejny. S jeho pomocí se vám zjednoduší evidenci a urychlí práce.

Díky tomuto programu můžete evidovat své dohlíky, paragony, faktury a samozřejmě i okamžitě tisknout. Odpadá někdy složité formátování stránek inápien (barbe faktury) a jejich vypisování. Program Zakázky vám umožní práci s fakturami a zjednoduší práci s nimi.

KONFIGURACE

IBM PC 286, VGA, 640kB RAM, HDD

cena 80,- Kč

Windows 95 Snadno a rychle

Autor: Jaroslav Fariš
Vydavatel: Grada, prosinec 95
Počet stran: 128
Konečná cena: 89 Kč

Zatím nejnovější a největší publikace o Windows 95 určená zejména pro začínající uživatele. Účelem této knihy není poskytnout komplexní informace, ale připravit uživatele na první práci s operačním systémem.

Chybí zde popis zapojování v síti nebo řešení všech problémů. Nenajdete zde ani popis všech funkcí a ovládacích panelů. Zato se zde dozvíte, co je to především START a jeho možnosti. Z větší části je tu popsána základní konfigurace jako instalace tiskárny, nastavení datumu a času, klávesnice, atd. Dále tu najdete stručný popis integrovaného textového editoru WordPad a naučíte se vyhledávat a pohybovat se v Nápovědě.

Apple Macintosh a jeho magický svět

Autor: Richard Krájčí
Vydavatel: Grada, listopad 95
Počet stran: 176
Konečná cena: 120 Kč

O co se publikace usiluje je patrné již z jejího podtitulu, který zní: Jak si vybrat svého Maca, jak se s Macem pracuje, Přenos dat mezi Mac a PC, Možnosti dalšího rozšíření.

I tato kniha je určena běžným uživatelům, přesto ji uvítají i zkušenější. Hned v úvodu se dočtete o historii Apple Computer a o její široké produkci výrobků. Zmíněna je tu také první uvedení Maců na náš trh. Čtenář jistě uvítá s jakými typy Maců se v současnosti může setkat, a co je hlavní, dozví se, jak by se měl řídit při výběru nebo koupě lépe správné konfigurace. Je zde velmi podrobně představeno uživatelské rozhraní operačního systému a jeho pozdější upravování, práce s programy, organizování dat, práce v síti AppleTalk a v neposlední řadě také prostředí ClarisWorks. Závěrem přijdou vhod praktické rady pro zvýšení výkonu a rozšíření Maca či odkazy na další informační zdroje o Macích.

Počítače nejen pro manažery

Autor: Lubomír Kegel
Vydavatel: kg, Kegel
Počet stran: 712 + 3 disky
Konečná cena: 498 Kč

Komplexní publikace o výpočetní technice rozdělená na 4 jednotlivé díly.

V 1. dílu „Hardwarové systémy“ na Vás čeká představení osobního počítače, návody na jeho údržbu a spojení s okolním světem. Jsou tu vysvětleny základní pojmy Základní jednotka, Externí paměť, Vstupní a výstupní zařízení. Budete upozorněni na všechny rizika, které nastávají při zvolení nestandardní konfigurace.

V 2. díle „Softwarové systémy“ se seznámíte s různými druhy softwaru jako Operační systémy, Software pro správu

počítače a překlad cizích jazyků, dále Výukový, Informační a Grafický software. Závěr zde patří Multimediálním aplikacím a volně šířitelným programům.

3. díl „Kancelářské systémy“ Vás provede Textovým editorem (nejčastěji T6021 a naučíte se převádět své texty do prostředí Windows. Nechybí zde tabulkové procesory, databáze, kancelářské balíky a návod na snadné psaní dopisů a korespondence.

4. díl „Informační systémy“ Vám poskytne komplexní informace o zavádění počítačových programů do praxe. Po přečtení knihy budete umět jednat s dodavatelem, budete si umět rozvrhnout své pracovní plány a seznámíte se se Softwarovým právem.

Tyto 4 ojedinelé díly se prodávají kompletně za jednotnou cenu a navíc získáte 191 praktických příkladů a 3 disky s celkem 575 soubory obsahující výukové kurzy či nejrůznější programy jako ARJ, SGB Balkazar, PC Translator, OtherCAD, SCAN a mnoho dalších.

Windows 95 Resource Kit

Autor: Microsoft Press
Vydavatel: Computer Press
Počet stran: 1200 stran + 3 disky
Konečná cena: 695 Kč

Nejprodávanejší kniha o Windows 95 převzatá od Microsoft Pressu. Dva mimořádně objemné díly neopomíjí jediný technický a systémový detail. Kniha je naprosto nezbytná pro hluboké pochopení Windows 95. Především se věnuje obtížným technickým tématům: nejrůznější druhy instalace, konfigurace systému a sítě, instalace a konfigurace Plug and Play zařízení a jiných periferií, The Microsoft NetWork a komunikace vůbec, plán zavádění W95 ve větším podniku, ladění výkonu, aplikační rozhraní, atd. Tento titul tvořený rozsáhlým programátorským a realizačním týmem Microsoftu byl dříve dostupný pouze přes tuto firmu, pro extrémní zájem ve světě bylo rozhodnuto a jejím publikování a šíření přes Microsoft Press a o poskytnutí k dispozici pro překladatele. Nedílnou součástí publikace jsou tři 3,5" disky se spoustou materiálu.

PC Fand Krok za krokem

Příručka s učebnicí

Autor: Pavel J. Penečka a kol.
Vydavatel: Computer Press
Počet stran: 378 stran + disketa
Konečná cena: 293 Kč

PC FAND je jedním z mála výrazněji rozšířených tuzemských databázových programových produktů. V současné době, kdy roste poptávka po levných, výkonných a spolehlivých aplikacích zvláště pro ekonomickou praxi, se úspěšně prosazuje jako nástroj profesionální programátorské práce pro tvorbu komerčních aplikací, k programování pro osobní potřebu a také k výuce programování. První volně šířitelná dokumentace k PC FANDU je kombinací učebnice a zkrácené příručky, a je zřetelně členěna na část pro začátečníky, středně zkušené, i pokročilé. ■ publikaci

je přiložena disketa s demonstrační verzí a originální příručkou s dokumentací.

MS-Windows 95 CZ

Podrobná referenční příručka

Autor: Jiří Hlavinka
Vydavatel: Computer Press
Počet stran: 250 stran
Konečná cena: 138 Kč

První podrobná reference na českou verzi systému Microsoft Windows 95 k dispozici českým uživatelům.

Hutný a velmi instruktivně pojatý výklad práce s novým operačním systémem Vám bude kdykoli při práci s Windows 95 CZ tím pravým pomocníkem. Desítky tipů, postupů a poznámek, velká pozornost věnovaná konfiguraci, multimédiím, práci se sítí a komunikacím - to jsou kromě tradičně vysoké literární úrovně autora přínosy této knihy. Ideální doplněk originální stručné příručky, mimořádný poměr ceny k objemu knihy.

První kroky internetem

aneb je to na WWW

Autor: Lubor Hrzek
Vydavatel: Kopp
Počet stran: 128 stran
Konečná cena: 89 Kč

Tato publikace od Koppa se zaměřuje nejen na Internet samotný, ale také na programové vybavení umožňující a zpřístupňující práci v Internetu vyvinuté na různých univerzitách, vysokých školách a dalších institucích. Obsahuje odkazy na místa, kde lze tyto programy získat a rovněž podrobné návody na jejich používání jak v prostředí Windows tak i ve Windows 95 a UNIX. Z těchto programů jmenujme alespoň Gopher což je intuitivní systém pro vyhledávání informací v počítačové síti, dále Veronica, Lynx a další. Každému čtenáři jistě přijde vhod slovníček pojmů, vysvětlující důležité názvy v knize.

Internet Roadmap

Průvodce světem Internetu

Autor: Bennett Falk
Vydavatel: Computer Press
Počet stran: 310 stran
Konečná cena: 149 Kč

V první části publikace naleznete popis fyzické sítě, protokolů a síťových aplikací. Dále je tu rozebrán mechanismus připojení po telefonu na Internet z domova. Druhá část pojednává o Ftp, Telnetu a elektronické poště. Třetí část zde tvoří programy vytvořené pro Internet. Zajímavostí pro čtenáře bude jistě povídání o největším bulletinu na světě nazvaného USENET. Závěr knihy patří Seznamu různých poskytovatelů Internetu v USA a Kanadě a nechybí zde ani zmínka o provozování Internetu v České republice. Pro čtení této publikace nemusíte znát UNIX a ani počítačové sítě, naučíte se totiž používat síťové prostředky, aniž by jste tušili "co děje uvnitř".

Martin Grupač

Všechny uvedené tituly si můžete objednat na dobírku u firmy PROXIMA.

PC

proxima
MAGAZINE

1/96

LITERATURA
Windows a spol.

MULTIMEDIA

DORLING KINDERSLEY COMPLETE SAMPLER

Dorling Kindersley je na britském i celosvětovém trhu známým producentem multimediálních aplikací. Zabývá se zejména výukovými programy a encyklopediemi pro všechny generace uživatelů. Tato společnost získala celou řadu nejrůznějších ocenění z celého světa.



aplikací (demoverze zabere asi 350 Mbl je zřejmě největším problémem fyzické rozložení dat na disku, protože ani seberychnější jednotka CD-ROM se nevyrovná s relativně velkými „odskoky“ u jednoho konce disku na druhý.

Ale k samotnému programu...

Firma se snažila u této demoverze vtěsnat co nejvíce encyklopedií a naučných slovníků,

dětem při výuce řeči. Aplikace na první pohled vypadá jako stránka ze slabikáře. Některá slova nejsou vůbec vypsána, ale místo nich je umístěn obrázek, který po kliknutí myši „dělá“ různé věci. Cílem toho je, aby se dítě naučilo správně vyslovovat názvy jednotlivých obrázků a sestavovat věty.

Žáci základních i středních škol mj. ocení např. atlas světa, který obsahuje, podle mého názoru, mnohem více, než klasický „papírový“ atlas. Vše je řešeno interaktivně tzn., na co uživatel klikne, to něco udělá. Všechny mapy je možné několikanásobně zvětšovat, přepínat různé typy map, apod. Je zde možné zřejmě vše, co by uživatel s největší pravděpodobností očekával. Vše je doprovázeno anglicky mluveným komentářem.

Stejným způsobem jsou koncipovány i ostatní produkty firmy Dorling Kindersley. Vše je zpracováno s přesností a nechybí ani četné animace a zvukové efekty. Celý projekt je určen pro lidi všech generací a uživatel si může být téměř jistý, že co hledá, také najde.

Relas Soft

V jednom z časopisů CD-ROM NOW (jež, jak již naši pozorní čtenáři vědí, distributorem naše firma Proxima) vyšlo, jako pravidelná příloha také demoverze produktu firmy Dorling Kindersley. Jendá se o jakýsi průřez tím, co tato firma vyvinula. Jak již bylo řečeno, jde o demoverzi a to v pravém slova smyslu. To znamená, že uživatel nemá takřka, až na výjimky, žádnou možnost zasáhnout do běhu programu.

Po instalaci a spuštění programu se nejprve objeví okno s informací o doporučené konfiguraci počítače. Jako doporučená konfigurace je uveden počítač 486 SX 25 MHz, 8 Mb RAM, CD-ROM double speed. Počítač, na kterém jsme prováděli testy pro tento článek této konfiguraci plně vyhovoval, avšak demo v některých (nebo spíše ve většině částech) značně vážlo (trhaný obraz i zvuk).

Nejsem schopen posoudit, jestli se tento problém bude projevovat i u ostrých verzí těchto programů, protože je nemám k dispozici, ale lze to s největší pravděpodobností předpokládat. U takto velkých

aplikací (demoverze zabere asi 350 Mbl je zřejmě největším problémem fyzické rozložení dat na disku, protože ani seberychnější jednotka CD-ROM se nevyrovná s relativně velkými „odskoky“ u jednoho konce disku na druhý.

Aplicace na první pohled vypadá jako stránka ze slabikáře. Některá slova nejsou vůbec vypsána, ale místo nich je umístěn obrázek, který po kliknutí myši „dělá“ různé věci. Cílem toho je, aby se dítě naučilo správně vyslovovat názvy jednotlivých obrázků a sestavovat věty.

Žáci základních i středních škol mj. ocení např. atlas světa, který obsahuje, podle mého názoru, mnohem více, než klasický „papírový“ atlas. Vše je řešeno interaktivně tzn., na co uživatel klikne, to něco udělá. Všechny mapy je možné několikanásobně zvětšovat, přepínat různé typy map, apod. Je zde možné zřejmě vše, co by uživatel s největší pravděpodobností očekával. Vše je doprovázeno anglicky mluveným komentářem.

Stejným způsobem jsou koncipovány i ostatní produkty firmy Dorling Kindersley. Vše je zpracováno s přesností a nechybí ani četné animace a zvukové efekty. Celý projekt je určen pro lidi všech generací a uživatel si může být téměř jistý, že co hledá, také najde.

ISAAC NEWTON (1642-1727)

THE ENGLISH physicist and mathematician Isaac Newton was one of the greatest scientists of all time. His theories revolutionized scientific thinking and laid the foundations of modern physics. His book *Principia Mathematica* is one of the most important works in the history of modern science.

Newton discovered the law of gravity, and developed the three laws of motion that are still in use today. He was the first person to split white light into the colors of the spectrum, and his research into light led him to design a reflecting telescope. Newton was also one of the pioneers of a new branch of mathematics called calculus.



SERIE O ZVUKU A OBRAZU

MULTIMEDIA

ŠIFRY & POČÍTAČ 1. DÍL

Milí přátelé aktivní zábavy,

začíná seriál o luštění šifer, jejichž historie sahá do minulých století. Vaši dávní předchůdci neměli počítač. **Nápaditost, intuice a vytrvalost** jsou však neměnnými předpoklady úspěchu v každé době. Luštění vám přinese prožitek napětí srovnatelný s dobrou detektivkou. Hlavní postavou děje však budete vy sami. Při luštění vám může pomoci moje knížka **Odhalená tajemství šifrovacích klíčů minulosti**, kterou obdržíte v knižkupeckých Naše vojsko (jsou v každém bývalém krajském městě) za pouhých 30,- Kč. Naleznete zde nejen tabulky se statistickými údaji o jazycích, ale i návody na luštění šifer. Několika tisíciům členů, kteří si knížku již koupili, doporučuji tento magazín. Naleznete v něm spoustu zajímavých informací o počítačích ■ v tomto seriálu také programy z knížky, přepsané do programovacího jazyka Q-BASIC, který ■ dodáván s každým PC, i některé další, dosud nepublikované programy.

Připravte si čtverečkový papír, psací potřeby a gumu ■ můžeme začít. Navzdávejte se při prvním neúspěchu, protože **každý začátek je těžký**.

Autor

Přenesme se nyní zhruba o 2000 let zpět do doby rozkvětu Říma. Gaius Iulius Caesar používal ve svém vojsku šifrovací klíč, který nazýváme **jednoduchá záměna**. Každé písmeno abecedy v otevřené zprávě se zamění nějakým jiným písmenem. Použijeme-li **mezinárodní abecedu** ■ 26 písmenech, má šifrovací klíč tvar:

otevř. text: A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

šifr. text: X Y Z A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W

Slovo **OLOMOUČ** zašifrujeme jako: **LILRZ**.

Česká národní abeceda má 41 písmen. Aby nedocházelo k nedorozumění, nepoužíváme písmeno CH jako jeden znak, ale použijeme písmena C a H. Česká abeceda s diakritickými znaménky tedy je:

AÁBCČĎĚĚFĚGHĪJKLMNŃOÓPQRŠŠTŮÚŮVWXVÝŽŽ

Následující zpráva byla zašifrována jednoduchou záměnou mezinárodní abecedy.

Dokážete ji odhalit? Jaký text se pod šifrou skrývá?

Poznámka: Šifrované zprávy se již ■ 17. století pro snadnější kontrolu zapisovaly v pětimístných skupinách. Používání mezinárodní abecedy (bez diakritických znamének) umožňuje využít testů kryptoanalýzy. Mezinárodní abecedy se používá proto, aby byl usnadněn přenos zpráv (Morseova abeceda, dálnopis).

Rozluštěte tuto zprávu dlouhou 277 písmen:

QVGLM FQRAE RXVMY AWEZG RHRXY OYVCP WDEBM RPZOR XRELO VEFWX
YZHGZ GMRPC CTZRF HRFOR FHXYZ HZKCC AZHYS OWLIL AELGV HRUPL
EZMRJ HRUIF CPGVI ZMYHV OVSLO NYMLC KLFAR EZOKI REZOV XMBXS
GZAVM RXSJK LILAO FNGVM RGVGL AKIZE BHZNR KLANZ GYCAV PORXM
VMRYV AKVXM BJKIV HGLGV MGLPO RXXIF AREZO ZIFHP ZXZNI PZZIN
ZWZQV HGVEK ILMRH EYGLE VEZOX ■

Při luštění vám mohou být pomocníkem programy v Q-BASICU - **LUSTJZ** ■ **OPAKZN**.

Napište si zprávu čitelně na papír a očískejte:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 ...
Q V G L N F Q R A E R X ...

Vyznačte si podtržením delší opakování. Snažte se písmena textu nejprve rozdělit na samohlásky a souhlásky. Orientujte se podle pořadí četnosti písmen (viz LUSTJZ). V textu můžete předpokládat slovo **VOJEVODCE**. Vyšimněte si schématu: V...EV...E.

Mgr. Jiří Janeček

(pokračování příště)

FMX COMPANY

reklamní a marketingová společnost

Kompletní nabídka reklamních služeb

Grafika a design

kresby, ilustrace
volná, užitá a počítačová grafika
loga, grafické úpravy, retuše
obaly

Tiskoviny

(návrh, sazba, osvit, tisk)
vizitky, hlavičkové papíry, letáky,
dokumenty, katalogy, příručky
výroční zprávy, kalendáře

Textová tvorba

tetxty inzerátů, výstižné titulky
reklamní slogany

Reklamní a dárkové předměty

samolepky, reklamní cedule
polisk předmětů a textilí

office

Klížská 8, 3.patro, 400 01 Ústí nad Labem
tel./fax: 047 / 521 40 30, 521 17 08

post

P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem

Programy k seriálu **ŠIFRY & POČÍTAČ** nemohou být
(vzhledem ke svému rozsahu) publikovány na stránkách
PROXIMA magazine

Máte si je možnost objednat na disketě za 60,- Kč
(v objednávce uveďte: disk Šifry & Počítač + velikost média)

Programy jsou určeny pro Q-Basic (současí/MS-DOS) na PC.

PC

proxima
MAGAZINE

13
1/96

ŠIFROVÁNÍ
...díl seriálu

Apple Macintosh



Kupujete-li počítač do domácnosti nebo do firmy, možná jste si povšimli televizních reklam firmy Apple. Důležitou postavou z těchto reklam je nešťastný pan Hlaváček. A pan Hlaváček má starosti: v počítačích se nevyzná, zdají se mu drahé, z obíhání obchodů s počítači má noční můru a navíc zjistil, že tiskárny nejsou kompatibilní... Vždy se však našla hodná firma Apple Computer a problémy za něj vyřešila. Co se tedy skrývá za oním strojem Macintosh Performa 630 od Appiů?

Počítač dostanete ve dvou krabicích. V jedné je samotný počítač, klávesnice, myš, kabely a dokumentace. Ve druhé barevný 14" monitor. Instalace počítače je velmi snadná: do příslušné zátky zasunete kabel od klávesnice, do klávesnice připojíte myš ■ zapojíte video kabel od monitoru. Dále připojíte síťové kabely k počítači a monitoru. To je vše. Nic nelze splést - jinak, než je konektor určen, ■ nelze zasunout. Zapnete počítač a... můžete pracovat. Uvíta vás příjemné grafické prostředí (mluvící česky) s nějakou tou ikonou, klepnete na ni a můžete se dát třeba do psaní firemní korespondence. Počítač již má od výrobce nainstalovány programy Claris Works (textový editor, grafický editor, tabulkový procesor, databázi) ■ několik dalších programů určených pro podnikatele.

Vestavěna je také zvuková karta a stereo reproduktory, takže se vlastně jedná o multimediální počítač.

TECHNICKÉ PARAMETRY

- mikroprocesor Motorola 68LC040, 66/33 MHz, Power PC ready
- paměť RAM 4 MB, lze rozšířit na 36 MB
- disketová mechanika 3,5"
- pevný disk 250 MB
- volitelná CD-ROM jednotka
- video systém podporuje monitory Apple do úhlopříčky max. 15" ■ většinu monitorů VGA
- kapacita VRAM je 1 MB
- podporována rozlišení 640 x 480 (32000 barev) a 800 x 600 (256 barev)
- monitor Sony Trinitron 14", velikost bodu 0,26 mm, splňuje MPR-II (snížené vyzářování)
- rozhraní 1 x Apple Desktop Bus pro připojení myši, klávesnice, tabletu ■ dalších zařízení
- rozhraní 1 x síť Local Talk, RS-234/RS-422)
- 1 x sériový / modem port (RS-234/RS-422)
- rozhraní 1 x SCSI IDB ■
- 1 x vnější monitor (DB -15)
- stereofonní zvukový vstup a výstup
- rozhraní pro infračervené dálkové ovládání
- pozice pro rozšíření: komunikační / síťová karta, TX tuner, karta video vstupu, adaptér pro video výstup
- rozměry bez monitoru: 11 x 32 x 42 cm
- cena: 29.990 Kč bez DPH, v této ceně je již kompletní programově vybavení Apple Czech Office
- Macintosh Performa 630 CD se liší takto: 8 MB RAM, pevný disk 500 MB, CD-ROM jednotka, cena 39.900 Kč bez DPH.

Počítače Apple byly doposud známy jako drahé stroje, které lze počkat v

DTP studiích. Performa 630 z toho vybočuje: drahá není a díky dodávanému programovému vybavení se stává vhodným počítačem do domácnosti, do školy nebo pro menší firmy. S Performou 630 dostanete Apple Czech Office - celkem 4 programy:

1) Claris Works

Jedná se o integrované prostředí pro vytváření různých přehledů, ceníků, formulářů (s textem i grafikou). Claris Works má celkem 6 vzájemně propojených modulů: textový editor, grafický program pro vektorovou grafiku, grafický program pro bitmapovou grafiku, tabulkový procesor, uživatelskou databázi (kartotéku) a program pro komunikaci mezi počítači. Všechny programy lze samozřejmě ovládat myš. Uživatel si může nadefinovat vlastní ovládací tlačítka - k tomu je určena funkce Makra. Data (obrázky, texty) lze exportovat také ve formátu pro počítače PC. Integrované prostředí znamená např. možnost vytvářet grafiku přímo v textovém editoru.

2) 4D Účet

Tento program je určen pro vedení jednoduchého a podvojného účetnictví. Obsahuje funkce jako adresáře, fakturace, pokladna, banka, zakázky, ceník, atd. Podle údajů by měl být tento program schopen zpracovat i velké objemy dat.

3) File Maker Pro

je databázový program pro vytváření složitějších databází bez znalostí programování. Program má grafické rozhraní a umožňuje též víceuživatelský přístup k datům (s různými úrovněmi ochrany dat). Uživatelské rozhraní je vhodně vyřešeno.

4) Daňový poradce

usnadní život podnikateli - například při výpočtu daňového přiznání, při vyhledávání v právních předpisech, při výpočtu odpisů základních prostředků, atd.

Kvalita dodávaného software je dle mého názoru dobrá. S programem Claris Works nebude mít uživatel sebemenší problémy. Ovládání programů je díky grafickému prostředí a kontextové nápovědě intuitivní.





Performa 630

Veškerá dokumentace je dobře zpracována ■ je samozřejmě v češtině. Příručky k programům i uživatelská příručka ■ počítač jsou napsány tak, aby danou věc po přečtení pochopil každý laik. Používá se minimum speciálních odborných výrazů. Dokumentaci lze tedy hodnotit známkou 1.

4D Účet ani File Maker Pro jsme nezkoušeli. Využití programu typu Daňový poradce je úměrné tomu, jak často ■ ■ jakých podmínek bude mít uživatel k dispozici Upgrade (aktualizaci). O tyto aktualizace se stará firma Cabria software z Prahy. Aktualizace jsou čtvrtletní, je však nutno si je předplatit.

CILKOVÝ DOJEM

Počítač Performa 630 je poměrně malá "krabička" a ani s monitorem nezabírá příliš mnoho místa. Monitor Sony je kvalitní a má příjemný obraz. S jednatlačítkovou myší Apple se pracuje dobře - myš "neujíždí" ani na hladkém povrchu. Velkou výhradu mám ke klávesnici, dodávané s Performou 630: klávesy se mačkají těžko ■ po deseti minutách psaní vás již budou bolet prsty (vyzkoušejte!).

KOMU DOPORUČIT?

Performa 630 je počítač vhodný do domácností, pro děti a pro studenty středních a vysokých škol. Kromě dodávaného programového vybavení lze zakoupit a provozovat i hry - jejich cena se pohybuje od 500 do 1500 Kč. Většina dobrých her existuje jak pro PC, tak pro počítače Apple a dodávají se samozřejmě jak na disketách, tak na CD-ROM. Není třeba dokupovat žádnou

zvukovou kartu - zvuková funkce je již vestavěna.

Pro novináře a spisovatele se může Performa stát vynikající náhradou psacího stroje. Výhodou je, že se uživatel nemusí starat ■ instalaci programů, ovládačů, zkratka nemusí řešit různé hardwarové a softwarové záležitosti, kterým nerozumí a které by mu jinak ubíraly čas a energii potřebné k jeho práci, které rozumí.

Pro Desktop Publishing: výhodou je vestavěné SCSI rozhraní, takže lze bez dokupování speciálního řadiče připojit SCSI scannery, Bernoulliho mechaniky, CD-ROM jednotky a další.

Pro jakéhokoliv uživatele ovšem platí: než

bude kupovat počítač, měl by si ujasnit, jaké programy na něm bude provozovat. Počítače Macintosh mají jiný hardware než více rozšířené počítače PC. Proto na nich nebudou fungovat programy pro PC. Stejně tak tiskárny pro Macintosh musí mít speciální rozhraní, určené pro tyto počítače (AppleTalk). Vybírat ■ z čeho - např. firma HP vyrábí oblíbené laserové a inkoustové tiskárny jak ve verzi pro PC, tak ve verzi pro Macintosh.

Petr Podaril

Počítač Performa 630 zapůjčila firma TS, a.s. Apple Computer IMC, Praha.



CD-ROM

V Y B R A L I J S M E P R O V Á S

CD-ROM Games, více jak 35 hratelných dem a z toho 17 klonů populárního DOOMu! Chcete je?

DESCENT

Skutečně skvělá střílečka v dokonale trojrozměrném prostoru vám umožní stát se pilotem bojového stroje. Pociťte pohyb ve třech dimenzích je v této hře propracován dokonale, takže se chvílemi přistěhnete, že se nenaklání pouze váš letací stroj, ale i židle, na které sedíte. Neexistuje zde žádné nahore nebo dole, jste prostě v bludišti, kterým ladně proplováte a ve kterém bojujete s cizáckými stroji. Ty se ze všech sil snaží změnit vaše vesmírné pravidlo na roj šrotu bloudících božížným prostorem. Máte k dispozici několik typů zbraní, bohužel v demu je tento výběr poněkud omezen. Máte samozřejmě mapu, která je také trojrozměrná. Pravděpodobně vám bude zpočátku dělat problémy se v ní orientovat, ale můžete si ji zvětšit a zmenšit nebo si ji natočit tak, abyste viděli tu část, kterou právě potřebujete.



DARK FORCES

Tato hra navazuje na úspěšnou trojdičku Doomu. Také zde procházíte chodbami, sbíráte předměty a zbraně a střílíte vojáky, roboty a různá jiná monstra, která vám jdou po krku. Vždy před začátkem nové mise vám je řečeno, co je vaším úkolem a co je třeba najít a co zničit. A o čem vlastně je celá tato hra? Jedná se o dokonalejší stroj na zabíjení, který se jmenuje Dark Trooper a který se Temná strana (Dark Side) snaží postavit. A vy v tomto plánu hrajete jistou roli. Úplně všechno o vašem poslání se dozvíte, když se podíváte na Intro, které se bude líbit hlavně příznivcům Hvězdných válek. Oproti Doomu se zde objevují nové možnosti pohybu, jako je výskok, pokleknutí a pohled nahoru a dolů. Graficky je hra zdařilá a hudba také není špatná. Menší nevýhodou je nemožnost ukládání rozehraných misí a také velikost souboru na disku - zkrátka musíte obětovat

70 mega. Hráčům, kteří si oblíbili Doom a také všechny hry v tomto stylu se bude Dark Forces nepochybně líbit a stráví s ní týdny plné napětí, nebezpečí a vzteku a bloudění nekonečnými chodbami. Je to opravdu opět něco nového se spoustou zajímavých nápadů.

Wolfenstein 3D

Tato dnes již klasická hra, kterou svého času znali snad všichni a která odstartovala slavnou éru doomovek, neztratila v průběhu doby nic ze svého kouzla. Obcházíte okolo Wolfensteinova hradu, střílíte vše, co se hýbe a sbíráte vše, co najdete. Máte k dispozici několik úrovní, které můžete absolvovat jako začátečník nebo jako ostřílený bojovník. Tato hra skutečně neomrzí.

MORTAL KOMBAT III

V tomto demu máte k dispozici dvě z celkového počtu čtrnácti postav. Můžete si vybrat hru pro jednoho nebo dva hráče a jednu z pěti úrovní. Můžete hrát za Jaxe nebo za Sheevu, která oblibou rozlévá krev po podlaze.

V tomto třetím pokračování nacházíme Zemi v tenatách černé magie. Mimosmetský císař Shao Kahn ukořistil všechny duše na naší planetě a ušelfeno bylo pouze osm bojovníků, kteří byli pod ochranou Thunder God Raydena. Tito bojovníci se nyní musí utkat s Shao Kahnem a jeho následky a zachránit Zemi před absolutním zničením. Toto demo je pouze malou ukázkou toho, co můžete očekávat od plné verze. Se skvělou grafikou a digitálním zvukem je Mortal Kombat III připraven bojovat s jakoukoliv konkurencí.

HERTIC

Opět výborná hra ve stylu doomovek, možná ale až příliš podobná originálu. Hlavním hrdinou je v tomto případě kouzelník, který má k dispozici různé druhy zbraní, od magické kuše až po různé vrhače many. Každá zbraň má



samozřejmě jiný efekt a na různé nepřátele platí vždy jedna zbraň nejlépe. Graficky i zvukově je tato hra zvládnuta velmi dobře. Pro milovníky Doomu je to příležitost, jak si zahrát svou oblíbenou hru v neokoukaném prostředí, proti novým nepřátelům s neobvyklými zbraněmi a bez procházení slujů z paměti.

WORMS

Hra Worms je jasným důkazem toho, že skvělá hra může být vytvořena i na docela skromném základě. Krásně graficky i skromně a efektně zvukově zpracovaná hra o několika malých červících, kteří jsou rozmístěni po krajině a chtějí se vzájemně zničit. Jedná se o prastarý algoritmus zaměřený síťově pomocí úhlu a síly výstřelu.

Červíci mají k dispozici širokou paletu zbraní. Můžete si na zabíjení svého červího přítele vybrat obyčejnou pistoli, pušku, bazooku, síťelu, minu nebo časovaný granát. Vždy je nutné podle situace vybrat takovou zbraň, která bude mít co nejničivější účinek pro nepřátele a zároveň neškodí vám. Postupně po červících zůstávají jenom hrabečky a krajinka se mění v rozšířené bojové pole. Zahrajte si červíky a sami se přesvědčte, jak nevině vypadá bestialní násilí.

PROFITS WARNING

Cíl této hry je velice jasný. Vydělatte více peněz, než kdokoliv jiný. A proč byste se to měli snažit? Protože vítěz dostane BMW 328Si nebo 25 tis. liber v hotovosti. To není zrovna málo, že ano? V tomto demu si můžete zahrát bez nulnosti zapojovat se na nějaký další počítač, ale jsou zde oproti ostré verzi jistá omezení. Můžete obchodovat pouze s padesáti emisemi a také nedostáváte skutečné ceny, ale jsou zde pouze uložena historická data a můžete vlastnit jen jedno portfolio. Stáváte se zkrátka burzovním spekulantem a správným složením portfolio a analýzou vývoje cen musíte vydělat balík.

TERMINAL VELOCITY

Píše se rok 2704 a armády celého vesmírného systému přiletěly na Zemi a snaží se vyhladit celé lidské pokolení. Proto jste tady vy, pilot TV-202, jeden z nejlepších. Máte za úkol zničit nepřátelské bojové stroje a zjistit, kdo stojí za celým tímto útokem dříve, než bude pozdě. Demo obsahuje pouze první misi, ale v plné verzi je ještě šest planet, osmnáct dalších úrovní, přes dvacet nepřátel, skvělá grafika a digitální zvuk a dokonalejší 3-D pohyb. Tady si skutečně vychutnáte pocit z rychlého letu.

Alex Cassac



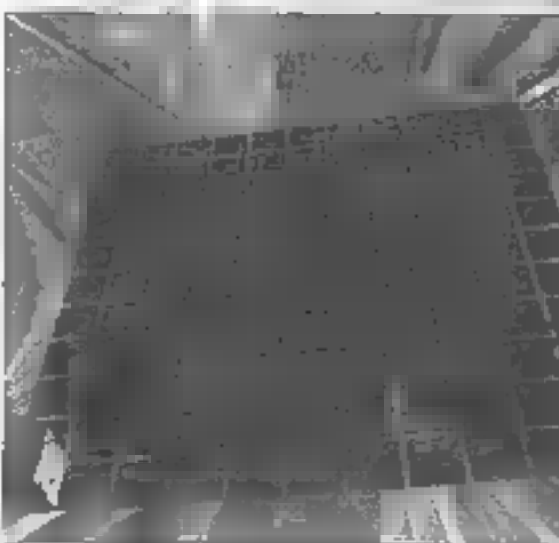
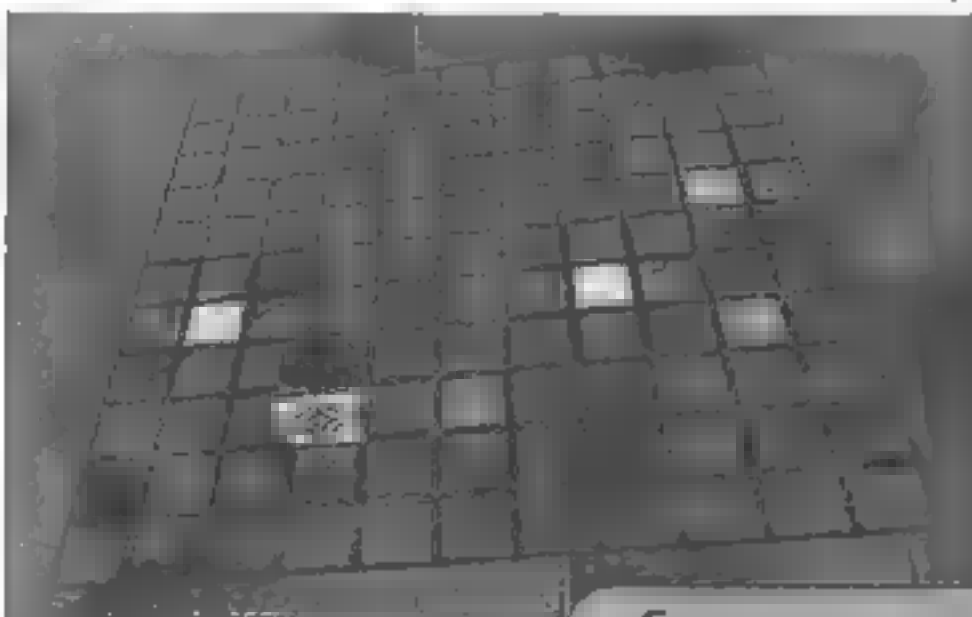
Endorfun je hra plná podivné hudby, kmenových rytmu a hypnotických obrázků. Její námět je sice tak prostý, ale zato dokonale zpracovaný.

Hra běží pod Windows 3.1 a vyšší verzí tohoto prostředí. Pro rozběhnutí potřebujete třinácti megabitů RAM a pokud možno zvukovou kartu.

Oč vlastně ve hře běží? Po spuštění se před vámi rozvine sřítvaná plocha nepravidelného (nebo pravidelně nepravidelného?) tvaru. Na ní kdesi bliká jednobarevný čtvereček ■ stojí vaše barevná kostka. Cílem hry je válet kostku po ploše tak, aby se dostala na blikající barevný čtvereček a to se stejnou barvou horní stěny jako je onen čtvereček. Chápete? Jestli ne, tak znovu. Máte barevnou kostku, která má každou stěnu jinak barevnou. ■ tomu ještě čtvercovou síť nepravidelného tvaru. Ta má všechny plochy obarveny na černo, kromě jediného políčka, které má jinou barvu a bliká. Pokud hnete kostkou - překlopí se ■ její vrchní stěna změní barvu. Dostanete-li kostku na blikající políčko (tam jde překlápět jen tehdy, bude-li pak na horní ploše stejná barva, jakou má barevné políčko) dostanete za to samozřejmě body a hra pokračuje dál. Objeví se vám další blikající čtvereček a tak pořád dokola. Průběh je samozřejmě ze strany počítače znepříjemňován. Mimo blikajících barevných čtverečků se začnou objevovat i neblíkající, které vám zmenšují plochu, ale dají se odstranit stejným způsobem jako blikající. Po určité době úspěšného hraní se vám změní tvar hrací plochy a barevné čtverečky začnou přibývat čím dál rychleji. Hra je samozřejmě omezena časem, takže po jeho vypršení končí...

Za zmínku stojí i velice zajímavá hudba. Pralíná se v ní rytmus domorodých kmenů se zvuky bubnů a podivná psychedelická počítačová skladba. ■ tomu ty magické obrazce na pozadí.

P. Phillips



Endorfun 386, 4MB RAM, Windows 3.1, SB, mouse	Mortal Kombat III 486/33, 8MB RAM, SB, nastavitelné
Blade Storm 386, 4MB RAM, SB, nastavitelné	Overlord 386DX, 4MB RAM, VGA/SVGA, SB, joystick, klávesnice
Catacomb Abyss 386/33, 4MB RAM	Power Drive 386DX, 4MB RAM, mezera-přazení, šipky, vpravo, vlevo, nula/insert, plyn
Cool Spot 386, 4MB RAM, nastavitelné	Profit's Warning 486, 8MB RAM, Windows, myš
Cyclone 386, 4MB RAM, 8-dopředu, 2-zadny, 4-levy, vpravo, 7,9, 1,3-šipky, 2-šipky, myš, plyn, klze, mezera, šipka, enter, otevíř a vřt	Quarantine 386/33, 4MB RAM, šipky, směr jřdy, Alt, vpravo, vlevo, Ctrl-šipka, mezera, klávesnice, kláves
Dark Forces 386, 4MB RAM, SB, nastavitelné	Rise Of The Triad 386, Psc, nahoru, Page Down, Ctrl-šipka, Enter, změna, raně, mezera, otevíř, dvora
Depth Dwellers 386, 4MB RAM, šipky, pohyb, mezera, šipka, šipka, transport	Shadowcaster 386DX, 4MB RAM, myš
Descari 386DX, 4MB RAM, šipky, směr, Ctrl-šipka, 4-dopředu, 2-dozadu	Spears of Destiny 386, šipky, Ctrl-šipka, mezera, otevíř a
Doom VI:666 386, 4MB RAM, SB, šipky, směr, Ctrl-šipka, mezera, otevíř, dvora	System Shock 386/33, 4MB RAM, VGA, myš, šipky, pohyb, mezera, šipka, plyn, myš-použití, klze, myš-udeř, F3, mapy
Druid-Demons 486 DX/50, 8MB RAM, SVGA, SB, myš	Terminal Velocity 486DX2/66, 8MB RAM, nastavitelné
Endorfun 386, 4MB RAM, Windows 3.1, SB, myš nebo šipky	The Dig 486, 8MB RAM, myš
Fury 486, 8MB RAM, Windows 3.1, SB, šipky, směr, mezera, šipka, F-klze	The Machi 386, 4Mb, F7-naslavení, kláves
Heretic 386, 4MB RAM, SB, šipky, směr, směr, Ctrl-šipka	The Settlers 386, 4MB RAM, myš
H.U.R.L. 386/33, 4MB RAM	Toxic 386, 4MB RAM, VGA
J.M.Mein 486/25, 4MB RAM, SB, šipky, směr, mezera, klze	Unnecessary Roughness 386, 4MB RAM, VGA, myš a joystick, číselná klávesnice, různé potřeby, klze, HT30
Isle Of The Dead 386, 4MB RAM, šipky - pohyb, mezera-šipka	Worms 386, 4MB RAM, SB, myš
Kens: Labyrinth 386/33, 4MB RAM	Wrath Of The Earth 386, 4MB RAM, nastavitelné
Chess 386/33, 4MB RAM, VGA	Wolfenstein 3D 386/33, 4MB RAM
Mech Warrior 2 486, 8MB RAM, 45MB HD, myš, SB, nastavitelné	Zoop 486, 4MB RAM, SVGA, Windows, šipky, směr, Ctrl-šipka
Mordor 386, 4MB RAM, Windows 3.1, SB	

CHCETE-LI SPUSTIT DEMO Z CD, POSTUPLUJTE TAKTO:

Vložte CD do vaší CD-ROM mechaniky a v DOSovém příkazovém řádku přeskočte na příslušný disk. Například, pokud máte vaši CD-ROM mechaniku instalovanou jako disk D, napište D: a ENTER. Vše, co je uloženo na tomto kompaktu, je ovládáno jednoduchým MENU. Do něj se dostanete po napsání a odeslání příkazu MENU opět v DOSovém příkazovém řádku. Následně se vám vypíše všechny tituly uložené na tomto kompaktu. Pro spuštění kteréhokoliv z dem stačí napsat a odeslat číslo příslušné požadovanému titulu. Některá demo se částečně nebo úplně instalují na hard disk, takže po vás budou vyžadovat souhlas k provedení této operace. Ve chvíli, kdy je demo nakopírováno, mělo by již běžet bez problémů. Přesto od vás budou některé hry požadovat ještě nastavení konfigurace vaší zvukové karty. Implicitně je nastaven SoundBlaster na adrese 220, DMA 5, IRQ 1. Mohou se také vyskytnout problémy s nedostatkem konvenční paměti; potom je potřeba ji patřičně nakonfigurovat. Při problémech můžete volat technickou podporu na tel.: 01 202 299900 lupozaruujeme, že toto číslo je do USA!

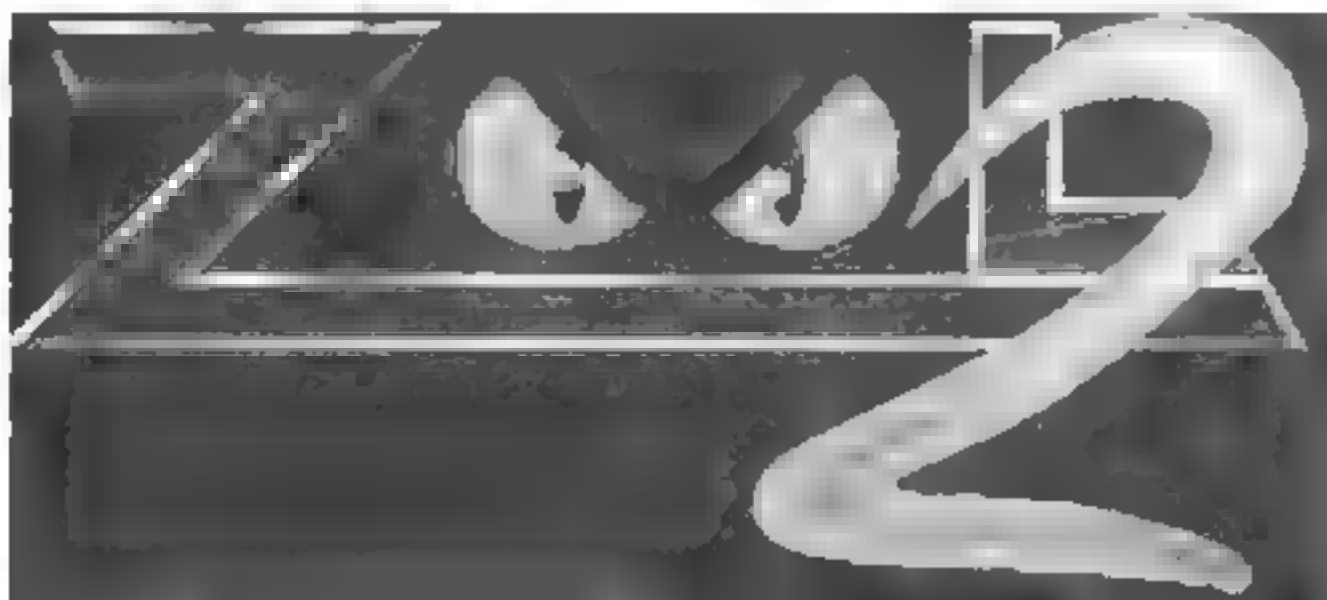
PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA
HRAJTE SI S NAMI NA CD-ROM



DÍŠK

V Y B R A L I J S M E P R O V Á S

ZOOL 2 - máte chuť na laskominy od firmy Chupa Chups? Jestli ano, tak neváhejte a honem rychle si nahrajte toto hratelné demo ■ začněte sbírat všechny ty sladkosti a dobrůtky...



ZOOL 2

Tato hra je od GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE ■ spustíte ji, jestliže máte počítač kompatibilní s IBM PC s procesorem 80386 a vyšším, grafickou kartu VGA, paměť 4MB RAM a něco málo volného místa na vašem harddisku. Pokud máte zvukovou kartu, uslyšíte i dobrou hudbu nebo zvuky.

Tak a teď už zpátky ke hře samotné. Vystupujete v ní jako mravenčí ninja Zool (chlápec) nebo Zoaz (dívká) - záleží na vás, koho si vyberete. Jste vysláni do akce ve scrollující krajině plné spletilých chodeb ■ různých plošinek. Vaším úkolem je ničit, střelbou vajíčkami nebo přeletou ve výskoku, pohybuji se cíle jako jsou ptáci, ježci, skákající paňáci, pobíhající vajíčka, pelikáni atp. Za každého mrtvého dostanete pár věčků na zub - červíky, kuřecí stehýnka, ryby...

Sponzor hry - firma Chupa Chups - pro vás připravila také pár výhod. Skočíte-li na nějaký z jejich znaků, získáváte bonus ve formě zlatého kroužku, chvilkové nesmrtnosti, pomocníka (vaše druhé já) atd. Hra má dokonce i tajné místnosti, do kterých ■ musíte probourat chodbu. Stojí to ale za to.

V nich na vás čeká plno lizálek právě od zmíněné firmy. Za všechny tyto věčičky dostáváte body, které se vám

hromadí na vašem kontě.

Všechno vaše snažení je omezeno časovým limitem, vaší energií a počtem životů. Každý lehký dotyk o vašeho nepřítele vede ■ ztrátě energie, které není nikdy dost a ten čas...

Ovládání

Je to prosté. Pohyb lidí pouze pět kláves ■ jsou to ty neznámější - kurzorové šipky pro pohyb ■ Enter pro střelbu. Jdou s nimi však dělat různé triky. Určitou kombinací kláves umí ninja šplhat po stěně. Skočíte-li na vajíčko tzv. „volské oko“, vymrští vás vzhůru jako trampolína. Střílejte do zdí, jistě někde objevíte kajnou chodbu. Určitě jste na tyto klávesy zvyklí a tak vám to půjde pěkně od ruky.

Hra má samozřejmě také konfigurační menu, které se dá vyvolat během hry tlačítkem Esc. V něm můžete použít klávesu ■ jako vypínač a zapínač zvuku, F2 jako přepínač hudba/zvukové efekty, F3 pro změnu velikosti obrazovky, F4 jako přepínač klávesni-

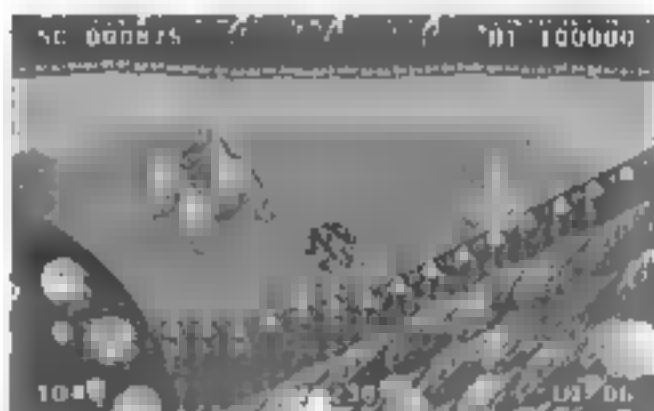
ce/joystick, F5 pro nastavení ovládacích prvků na klávesnici, F6 pro kalibraci joysticku a F7 pro ukončení hry.

Hudba

Je vskutku okouzující jako hra samotná. Demo má však jednu slabinu. ■ hře ■ nemůžete vychutnat hudbu a zvuky najednou. Je to volba buď ■ nebo. Je sice pěkné, že vám nějaká skladba hraje, ale přece jenom zvuky jsou zvuky - alespoň slyšíte střelbu ■ „nářky“ umírajících, což je dobré kvůli orientaci.

Grafika

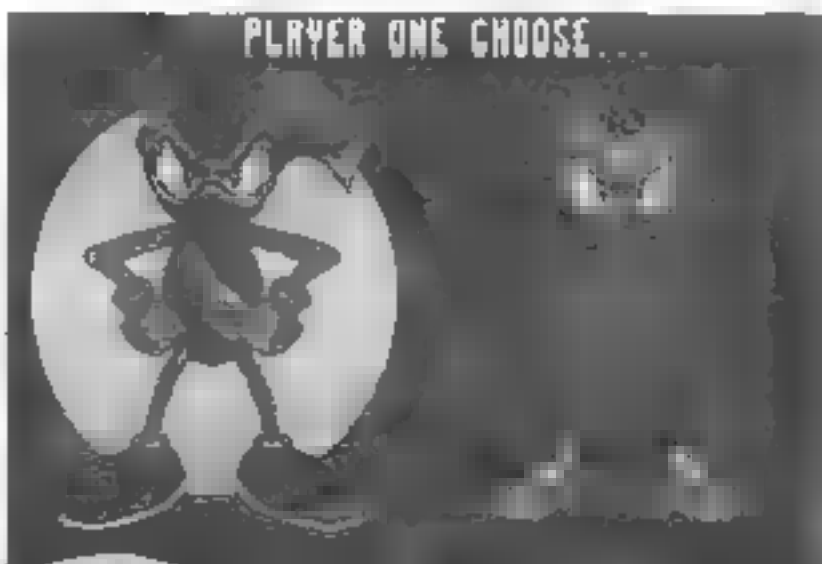
Nic proti. Je fakt dobrá (postavičky jsou jako



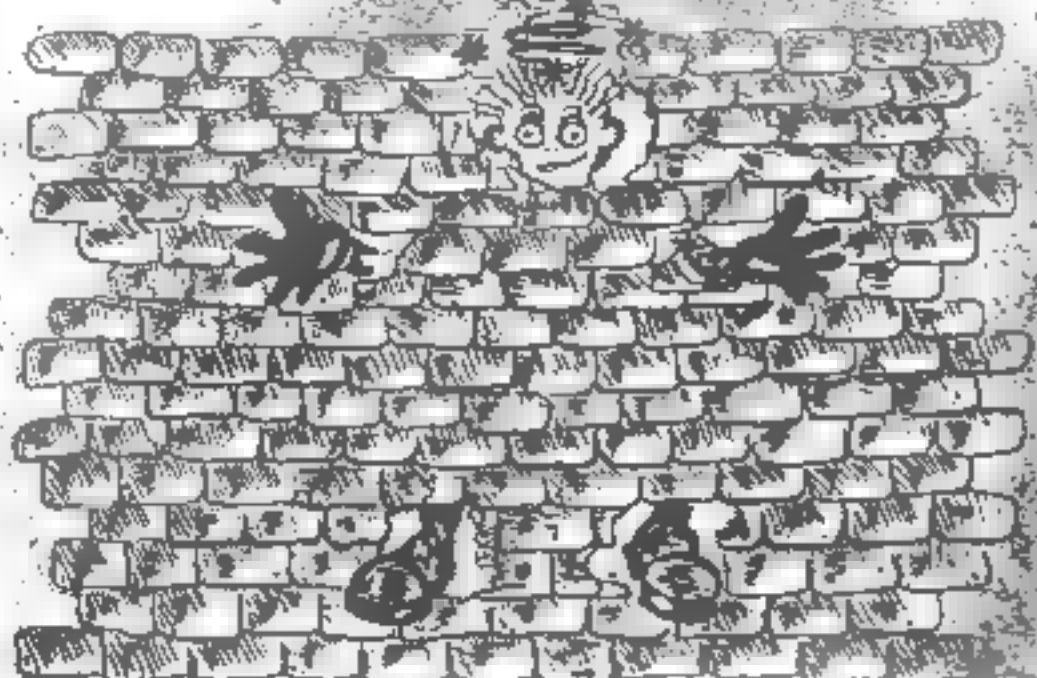
zvě). A hlavně rychlá. To scrollování obrazu si můžete vychutnat (pokud vás ovšem během té chvíle někdo nezabije). A ti červíci, jako bych je někde viděl, že by Worms? Ale to se mi určitě jen zdá...

Závěr

Ne prostě Zool 2 ■ taková typická oddychová hra ■ dobrou grafikou a animací, neméně pěknou hudbou a typickými zvuky pro tyto střelčky. Škoda jen, že jsem měl možnost hrát pouze demoverzi. Plná totiž obsahuje šest zón, z nichž každá má ■ podúrovně.



SKOČ



DO ZDI

JAK SE STAVÍ POČÍTAČ

Nejprve dovoďte, abych se představil: jmenuji se Lukáš Douša, ■ mi 15 let a chodím do 2. ročníku střední školy. Už 4 roky vlastním počítač Sinclair ZX Spectrum+ s kazetovým magnetofonem. Na „spektu“ jsem se už naučil programovat v BASICU ■ ASSEMBLERU. Jenže ZX Spectrum pochází z roku 1982 a není nejrychlejší, kazetové operace nejsou také moc pohodlné, tak jsem se rozhodl pořídit si počítač PC AT. Počítač jsem si mohl koupit, ale nepalím k těm, kdo má zase tolik peněz a Spectrum se mi zase nechťelo prodat (nevím, kde se ten sentiment vzal). Jako úspory jsem měl sumu asi 2 500 Kč.

Začátek počal sháněním literatury. Mohu doporučit sérii článků Amatérská stavba počítače PC od pana Ing. Petra Holyszewského, která vycházela v časopise Amatérské rádio - červená čísla 5-7/94, kde je postupně ■ přehledně popsána stavba PC. Už jsem tedy věděl jak, ale ještě zbývalo sehnat součástky. Několik měsíců čekání na vhodný inzerát v TIP servisu (ústecký inzerční týdeník). A tu přišel (ten inzerát). Jakýsi pán prodá Motherboard 286/12 MHz s 1 MB RAM a klávesnicí za 600 Kč (dnes by to stálo cca 400 Kč - vývoj jde rychle kupředu). U inzerátu byl telefon, tak jsem mu hned zavolał. Další den (v pátek) jsem s ním už

měl schůzku na náměstí v 9.00 h - pokud hódáte, že to bylo místo školy, hodáte správně (nedoporučuji vám to) i když to napětí bylo obrovské - čekat místo školy na náměstí ■ McDonalda jako sloup a vyhlížet pána se žlutou igelitkou jako nějaký tajný agent. Abych vás dál nenapínal - poznal jsem ho a obchod byl uzavřen. A opět nějaký čas čekání.

Další inzerát byl ■ jiného pána, který součástky skupoval a sestavoval z nich kompletní PC AT, které obratem prodával. Na telefonický dotaz, zda prodává i samostatné součástky, odpověděl kladně. Několik telefonátů ■ už měl na skladě monitor (Hercules) - mohl jsem si dokonce vybrat mezi černým a bílým provedením. Nakonec jsem si monitor koupil (černý - bílý už neměl) za 700 Kč. Ptal jsem se u něj i na skříň se zdrojem, ale za 1700 Kč ji nechci i když musím uznat, že chyba ve zdroji zničí všechny součástky. S monitorem jsem jel na návštěvu ke spolužákovi, aby ho přes víkend pořádně prohrál. Byl funkční a to dokonce výborně - měl bílé body a celkový vzhled byl také hezký. A opět nějaký čas čekání.

A přišly podzimní prázdniny a s kamarádem jsme jeli na nákupní výlet do Prahy - cestovně 88 Kč.

Ústí n. L. není žádná malá vesnička, ale oproti Praze je linu hlavní město. Ještě, že jsme měli mapu. V Praze jsme podle informací získaných předem našli asi sedm počítačových bazarů. Bazar v Růžové ulici byl asi nejvybavenější. Na otázku, zda mají skříň se zdrojem, odpověděli: „ano máme - za 800 Kč“ - velmi výhodný obchod, ale podržel nám ji (tu skříň) do odpoledne se jim nechťelo. Šli jsme projt ještě město, když už jsme tam byli. Po návratu skříň měli a to dokonce už jenom za 600 ■. Tak jsem ji koupil a k tomu ještě disketovou mechaniku 5,25"/360 kB (100 Kč). Karta pro monitor Hercules se ale shání velmi těžko, v Jimazu ji sice nabízeli i se zárukou, ale za 420 Kč.

Doma jsem opět na inzerát koupil kartu na Herkula za 100 Kč + poštovné. Od dalšího spolužáka jsem koupil HDD 20 MB MFM s řadičem ■ porty za 200 Kč. A součástky byly všechny. Ale to skládání dohromady, nastavování setupu a jiné problémy s kompletováním byly sršné, ještě že jsem měl alespoň dokumentaci ■ motherboardu a půjčené knížky. Většina firem počítač s tímto vybavením nabízí okolo 5.000 Kč a to jsou repasované (sestavené z použitých dílů). A nyní

pojďte počítat:

Motherboard.....	500
Klávesnica.....	100
Monitor Hercules.....	700
Skříň se zdrojem.....	600
FDD 5,25"/360 ■.....	100
Karta Hercules.....	100
HDD 20 MB + řadič.....	200
	2.300

Ještě přičíst cestovné, software, disky a je to za 2.500 Kč. Disketová mechanika 3,5", která je standardem dneška, přijde na 800 Kč i méně. Dohromady je to: PC AT 286/12, 1 MB RAM, FDD 5,25"/360 kB, HDD 20 MB, monitor Hercules, case Desktop, klávesnica US/CZ za 2.500,- Kč.

S touto konfigurací, která je taky dost pomalá, jde dělat spoustu úprav, např. koupit výše uvedenou disketovou mechaniku, dokoupit RAM, koupit zvukovou kartu, vylepšit HDD, koupit lepší motherboard ■ za chvíli je z toho klasická 486 se 4 MB RAM.

Pro Proxima Magazine napsal

-LA-

SKOČ DO ZDI
Jak se staví počítač

BURZA

Č T E N Á Ě S K Ý S E R V I S

INZERCE

■ Prodám disketovou mechaniku D40 a osobní počítač DIDAKTIK M esi 1 a 1/2 roku starý, vše v perfektním stavu. Cena za mechaniku 1990 Kč, za počítač 1300 Kč - další dohoda možná. Kontakt pouze písemný na adrese: Jan Bartoš, Okružní 2323, Dvůr Králové nad Labem, PSC 544 01.

■ Hledám aktivní majitele ZX Spectra 128 nebo Didaktiku 128 s mechanikou D40/80 k výměně programů. Mělek Dušan, Kettnerova 2059/6, Praha 5, 155 00, tel. 02/6515449 - večer. Pouze seriózně!

■ Prodám levně pro Didaktik a D80: originální software na 3,5" disketách od Proxima, JHCS a LSO (téměř jejich kompletní nabídku) včetně originálních manuálů. Seznam za známku Martin Humpolík, Strakatého 11, 636 00 Brno

■ Je mi 13 let a vlastním počítač Didaktik kompaktní. Chtěl bych ■ dopisovat s někým, kdo má stejný počítač jako já. Martin Konečný, Pod Lipami 105, Bohuňovice 783 14

■ ZX019601: Vlastním zapisovač MINIGRAF 0507 a rád bych ho využil i pro PC. Sháním informaci, zda existuje nějaký obslužný program, případně interface, který umožní ovládní v jazyku HPGL. Předem děkuji

■ ZX019602: Sháním programové vybavení pro ZX DiskFace Plus. Švanda Jiří, Ant Štourače 718, Bystřice n. P., 593 01

■ ZX019603: Mám D40 a ZX Spectrum 128 +2. Kdo dokáže upravit D40 tak, aby se Spectrem spolupracoval? Miloš Kolář, Koloděje nad Lužnicí 32, 373 03

■ ZX019604: Vlastním kazetopáskový záznamník dal KZD 1 (výrobek ZPA Košice Praha). Didaktik GAMA 89 a Didaktik 128k (z Kompaktního Servisu) Pokud dokážete zhotovit propojovací kabel mezi DG a KZD 1 nebo pomoci rutin ve strojovém kódu (které mám) tento záznamník ovládat, napište mi na adresu. Jaroslav Jedliňský, Jirovcova 11, České Budějovice, 370 01

DOTAZY

ODPOVĚDI

Stejně jako minule...

... takže jestli čekáte na odpověď ■ žádnou jste nedostali, nemůžeme za to my, ale naši čtenáři

Napište do BURZY!

Burza uveřejní Vaše inzeráty, dotazy i odpovědi! **SUCOVÁ INZERCE.** Chcete-li si podat inzerát, zašlete složenkou typu „C“ (můžete použít složenkou přímo z PROXIMA magazine) na naši adresu částka 30,- Kč (do zprávy pro příjemce uveďte „inzerát v burze“), inzerát napište čitelným hůlkovým písmem a přiložte k němu kopii ústřížku složanky. Inzeráty nesmí mít obchodní charakter a nesmí být delší než 250 znaků (včetně mezer a interpunkčních znamének). Pro obchodní nebo plošnou inzeraci kontaktujte: FIK Company, P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem, tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 ■.

DOTAZY. Máte problém? Zašlete nám svůj dotaz, my mu přidělíme identifikační číslo a zdarma ho uveřejníme na této straně. Může se stát, že dopisy určené do listiny, se mohou přesunout sem do BURZY. Proč? Nejsme ani zdaleka vševědoucí a některé otázky pro nás mohou být španělskou vesnicí - lepší, než strčit takový dotaz do šuplíku bude strčit ho sem, pak máte alespoň nějakou naději, že se najde někdo mezi čtenáři, kdo na Váš dotaz odpoví.

ODPOVĚDI. Vyřešili jste někdy problém? Rádi Vaši odpověď uveřejníme! Hlavně - napište číslo dotazu, na který odpovídáte!

Číslování dotazů je jednoduché: začíná buď ZX nebo PC, podle toho, kterého počítače se týká, pokračuje 0196 - to je číslo PROXIMA magazine (příběh to tedy bude 0296, přispěšně 0396, atd.) a končí pořadovým číslem dotazu (v každém vydání číslujeme od 01, takže šance, že se dostaneme přes 10 je pramalá). Jestli tomu nerozumíte, nevadí: ty čísla stejně vymyslíme my.

Napište do BURZY!

Posíláte-li inzerát, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - inzerce“. Posíláte-li dotaz, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - dotaz“. Posíláte-li odpověď, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - odpověď“ a nezapomeňte uvést, ke kterému dotazu se Vaše odpověď vztahuje.

Špatně nebo vůbec označené obálky mají pramalou šanci na zveřejnění jejich obsahu.

ZX 81

Tak takhle vypadá titulní strana prvního čísla nového mezinárodního magazínu pro ZX 81 a kompatibilní.

Pokud tento počítač ještě máte a chtěli byste si časopis předplatit, napište na adresu:

Peter Liebert-Adelt
Luetzowstr. 3
D-38102 Braunschweig
Germany
P.Liebert@t-online.de

International ZX81 Magazine

INTERNATIONAL
MAGAZINE



ZX81

TIMEX 1000

A Magazine for all
ZX81 users
worldwide



Protože to (podle neustále prázdné rubriky ODPOVĚDI) vypadá, že čtenáři jsou parťáci ilegmatiku, rozhodli jsme se u dotazů, které píšete do BURZY uveřejňovat i adresu dotazovatele - třeba Vám někdo napíše domů. Pokud jste vysloveně nepřejete, aby vaše adresa byla zveřejněna, viditelně to v dopise napište.

PŘEDPLAŤTE SI

proxima
MAGAZINE

Zajistěte si načaslé číslo PROXIMA Magazine | 1995

...PŘEDPLAŤTE SI

PROČ?

- Nebudete muset shánět každé číslo zvlášť.
- Ušetříte si návštěvy novinových stánků.
- Každé číslo dostanete s několika denním předstihem oproti nepředplatitelům ■ navíc - *poštovné je samozřejmě zdarma!*
- Garantujeme Vám stávající cenu jednoho čísla, i kdyby během roku mělo dojít k neočekávanému zdražení.

JAK? Velice jednoduše!

- Rozhodněte se, kolik čísel si předplatíte - doporučujeme Vám sedm, tj. příští ročník (bez tohoto čísla).
- Počet předplacených čísel vynásobte cenou jednoho výtisku, tj. 30,- Kč (v příp. 7 předplacených čísel to bude 210,- Kč).
- Pro úhradu předplatného použijte poštovní poukázku „C“ - nejlépe tu, co vidíte zde (do kolonky „zpráva pro příjemce“ na rubové straně složenký napište „předplatné PROXIMA magazine“).
- Složenku uhradte na poště. Podací lístek ■ pečlivě uschovejte pro případnou reklamaci.

PŘEDPLATNÉ PRO SLOVENSKO:

- Cena jednoho výtisku je 37,- Sk (za 7 čísel tedy zaplatíte 259,- Sk).
- Příslušnou částku s objednávkou zasílejte na adresu: BONO, s.r.o., ■. O. Box 191, 040 01 Košice tel. 095 / 760429, 760430, fax 095 / 760428. bankovní spojení AGB Košice 406 837-644/6900
- K úhradě předplatného NENÍ možné použít předtištěnou složenký - použijte složenký, kterou Vám dají na poště!

DALŠÍ SOUTĚŽ O DALŠÍCH 1111,- Kč!

Znáte někoho, kdo by mohl být předplatitelem PROXIMA magazine a není?

Sam s ním! Nechceme to od Vás zadarmo!

Odstříhnete tento kupón, vyplníte na něm své jméno a adresu, vystříhnete ho a zašlete na adresu redakce.

Nezapomeňte na to nejdůležitější: vyplnit jméno a adresu Vašeho známého, který dostane jedno číslo PROXIMA magazine úplně zdarma!

A co Vy? Vy se dostanete do slosování o 1111,- Kč, které proběhne přesně 8. 6. 1996. To přece stojí za to!

Soutěžte a vyhraďte 1111,- Kč!

do soutěže budou zařazeny kupony odeslané mezi 1. 12. 1995 a 1. 6. 1996

Kč h	Zúčtovací data platby	Adresát:	PROXIMA - software, v. o. s. P. O. Box 24, pošta 2 400 21 Ústí nad Labem	Order/Inteli:	Podací číslo	Příjati:	Pečlivě uschovejte!
Kč h	Konst. symbol příjmový: 44	Adresát:	PROXIMA - software, v. o. s. P. O. Box 24, pošta 2 400 21 Ústí nad Labem	Order/Inteli:	Podací číslo	Kontrolní listek	
Kč h	Konst. symbol výdajový: 45	Adresát:	PROXIMA - software, v. o. s. P. O. Box 24, pošta 2 400 21 Ústí nad Labem	Order/Inteli:	Ústřížek pro příjemce		
Kč h	Konst. symbol výdajový: 45	Adresát:	PROXIMA - software, v. o. s. Velká hradební 19 Ústí nad Labem 1 4 0 0 . 0 1	Order/Inteli:	Podací číslo		

Cpoštovní
poukázka

stavy

I ZDE MOHL BÝT VÁŠ INZERÁT.

ALE NENÍ

přijem inzerce: FKK Company, v. o. s.

Košice 672 P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08

Podací lístek I.

pečlivě uschovejte!
Při reklamaci jej předložte!

Žádat o přičtení při parkování lze pouze do 1 roku po jejím podání k poštovní dopravě, jinak zanikne nárok na nahrazení.

Prokazatelně za prokazky vyplácené v budoucnu a určené k připsání na desítileté účty u peněžního ústavu číto:

do 100 Kč	4,-
přes 100 Kč do 500 Kč	9,-
přes 500 Kč do 1 000 Kč	12,-
přes 1 000 Kč do 2 000 Kč	15,-
přes 2 000 Kč za každých dalších 1 000 Kč nebo jejich část více a	6,-

Kalkulace J. Čís.

podpis platebního prostředku

PENĚŽNÍ LÍSTEK

Počet	Hodnota	Kč	h
Papírové peníze			
	5000		
	1000		
	500		
	200		
	100		
	50		
	20		
	10		
	5		
	2		
	1		
	ostatní		
Mince			
Úhrn			

Zpráva pro příjemce

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY	cenaz/ks	ks	celkem
ZX - Public 23	60,-		
ZX - HARD DRIVIN'	140,-		
PC - CD-ROM Games	170,-		
PC - ZOO 2	60,-		
PŘEDPLATNÉ PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY			
kazeta ZX (min. 3 ks)	30,-		
disk ZX (min. 3 ks)	30,-		
disk PC (min. 3 ks)	30,-		
PŘEDPLATNÉ PROXIMA magazín			
1 číslo	30,-		
6 čísel	180,-		
12 čísel	360,-		
SHAREWARE PC			
PUBLIC DOMAIN ZX			
celkem			

PUBLIC DOMAIN ZX

celkem

Razítko ze dne zúčtování

Příchozí razítko:

Výplatní podmínky:

Pokázanou částku přijal

dne 19...

Poklopis

Údaje o doručení: Příjemce prokazal svou totožnost obě - průkazem č. série č.

Dezultování karta

Deník výplac
má být
kázka
kázka

Podpis výplac
proba
proba

Název	dobírka	platba předem
Programové přílohy PROXIMA magazínu		
HARD DRIVIN' - kazeta	140	+ poštovné 140
Public 23 - disk 3,5"	60	+ poštovné 60
ZOO 2 (hra) - disk 3,5"	60	+ poštovné 60
CD-ROM Games (36 hrateľ dem.)	170	+ poštovné 170
Proxima magazín - 1 číslo časopisu	30	+ poštovné

SOUTĚŽ O 1111,- Kč!

NAKUPUJTE U NÁS - UŠETŘETE!

Firma PROXIMA - software provozuje zásilkový prodej zboží. Pro čtenáře PROXIMA magazine je několik možností, jak při nákupu ušetřit a přitom nemuset zboží shánět po obchodech!

OBJEDNACÍ LÍSTEK

Objednací lístek na str. 20 slouží k objednávání zboží jak pro ZX, tak PC. Objednací lístek vystřihněte, vyplňte a v obálce pošlete na naši adresu. Zboží Vám neprodleně zašleme na dobírku. V případě, že si objednáte alespoň dva softwarové tituly (nezáleží na tom, pro jaký počítač získáte slevu 35,- Kč, tj. poštovné zdarma).

Pro objednávky jiného zboží platí základní sazba poštovného ■ balného 35,- Kč. V případě objemných objednávek (cenou nebo obsahem) ■ poštovné ■ balné přizpůsobeno dle cen České pošty, s. p.

SLOŽENKA

Předtištěná složenko slouží k objednávání vybraných druhů zboží, které jsou uvedeny na rubové straně složenko v části „Zpráva pro příjemce“. Jiné druhy zboží si složenkou objednat nelze!

Při objednávání zboží složenkou platíte v hotovosti předem, za což získáváte jednak poštovné ■ balné zdarma, jednak další zajímavou slevu (v tomto čísle např. na multimediální komponenty a software - viz. inzerát na str. 13).

POZOR! Nabídka zboží, které je možné objednat složenkou, má omezenou platnost - 1 měsíc od vydání časopisu (nepatří pro předplatné)! Rozhodující je datum podání složenko.

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Programové přílohy PROXIMA magazine se objednávají předtištěnou složenkou, tj. získáte na ně slevu za poštovné a balné (35,- Kč) a další slevu na jednu přílohu pro ZX ■ na jednu pro PC. Složenka se dá použít výhradně pro objednání programových příloh vztahujících se k aktuálnímu číslu; staré přílohy je možné zakoupit pouze na dobírku!

	cenaz/ks	ks	celkem
PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY			
ZX - Public 23	60,-	1	60,-
ZX - HEROQUEST	140,-
PC - CD-ROM Games	170,-
PC - 3D Lemmings	125,-	1	125,-
MULTIMEDIA			
SB 16 value edition	3520,-
Reprodukce	1740,-
Grolier - encyklopedie	880,-
5 Foot 10 Pak	1480,-	1	1480,-
PŘEDPLATNÉ PROXIMA magazine			
1 číslo	30,-
6 čísel	180,-
12 čísel	360,-
SHAREWARE PC			
PUBLIC DOMAIN ZX			
public 23, public 24			160,-
celkem			1630,-

Ukazka vyplněné zprávy pro příjemce

ANO!

Našel jsem oběť, která by mohla odebrat PROXIMA magazine. Zašlete jí jedno ukázkové číslo zdarma!

Jméno: _____

Adresa: _____

ANO!

Chci se zúčastnit Vaší soutěže o 1111,- Kč! Výhru zašlete...

Jméno: _____

Adresa: _____

Tento kupón vystřihněte, vyplňte a v obálce zašlete na adresu: PROXIMA software, Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem

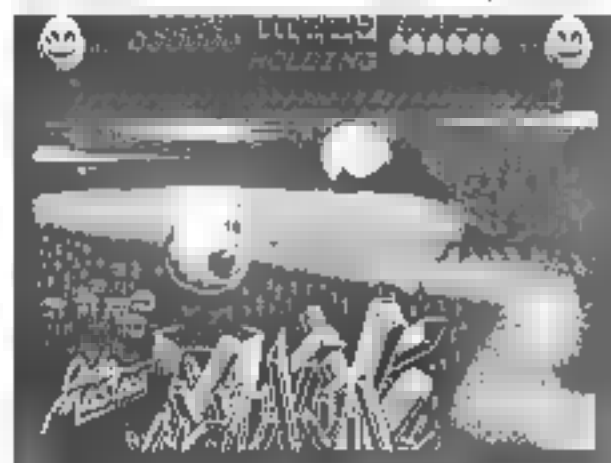
DIZZY COLLECTION

A máme tady další kolekci Dizzy gejmů pro ZX Spectrum. Proxima Vám nabízí tentokrát tyto hry - Dizzy (no.1), Fast food, Fantasy world Dizzy (Dizzy 3), Treasure island Dizzy, Magicland Dizzy. O čem jsou?



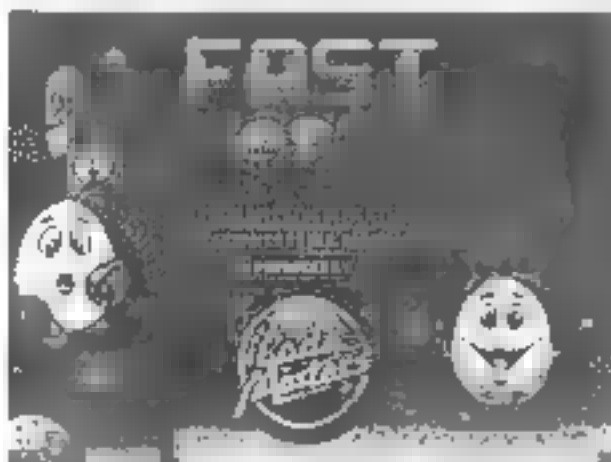
DIZZY

Vychutnejte si znovu atmosféru jako jste prožívali, když jste nedůvěřlivě nahrávali prvního Dizzyho. Co je zde cílem? Sbírejte všelijaké nápoje zdraví, zabití, různé ingredience k zabití dábelského čaroděje Zakse.



FAST FOOD

Dizzy je zpět. Dizzy musí projít velkými bludišti a aby přežil musí jíst různé hamburgery, jablka, hrozny atd. Víc se k této hře ani říci nedá. Jsou tu ještě takové mezilevečky ve kterých Vás honí různé chytré příšerky.



FANTASY WORLD DIZZY

Kdo by neznal ten sampl... Dizzy a Daisy si opět někam vyšli a Trollové zase Daisy unesli. Dizzyho poslali do nejhlubšího pralesa "světa fantazie". Dizzy se trochu bojí a hledá cestu ven, aby našel svou Daisy. Pomůžete mu?

TREASURE ISLAND DIZZY A MAGICLAND DIZZY

Tyto hry si opět zaslouhují daleko víc pozornosti, takže bych si je dovolil přesunout na někdy jindy a zároveň si dovolím vyzvat hráče těchto klasických Dizzyovek, aby nám poslali své popisy, mapky a návody.

Každopádně jsou tyto dvě hry typické Dizzyovky. Stejně tak jako u Prince of the Yolkfolk a Spelbound Dizzy, i tady musí sbírat, chodit, dávat, skákat, poslouchat, abyste někoho zachránili, osvobodili ze zajetí nebo probudili z dlouhého spánku. Už asi kecám, že? Toke



Dizzyovky nehrají každý den...

To by tak v hrách mohlo být vše. Grafika, hudba, hrátelnost, zvuky, zábava a provedení... to vše má výbornou úroveň.

Každopádně zbylí Dizzyové mají hudbu a grafiku ve stránkách pro 128k navíc, takže pro majitele specter 128k je více grafiky na hrací ploše, více zvuků (hudby) atd.

V krásné originální krabičce jsou zase tři kazety a manuál, ve kterém se dočtete vždy tolik. Jak hru nahrát, co v ní dělat a telefon na případné dodatky. To by bylo asi tak vše.

Pouze pro PROXIMA MAGAZINE

15/95



RECENZE HER
Dizzy Collection

ZX

proxima

25
1/96

FLINTSTONES

TEQUE 1988

Hry od programátorů firmy TEQUE zná snad každý Spectrista. Vždy se jednalo o kvalitní grafiku, provedení a nezřídka kdy i hudební doprovod. Jména Pete Harrap, Shaun Hollingworth ■ Benn Daglish Vám určitě budou známá.

A když ne, tak vězte, že jsou to autoři velmi hezké hry Flintstones, kterou jsem si pro Vás dnes připravil.

Flintstones (rodina Flintstounů (jinak přeloženo jako pazourek, křesací kámen ■ pod.) nás zavádí daleko do dávné minulosti kde ještě lidé žili v jeskyních, kopali pasti, zabíjeli mamuty, oblékali se do zvířecích kůží a tak dále. V pravěku jednou žila jedna rodina (a té je tato hra) Fred (otec), Wilma (matka) (oba dohromady manželé) jejich dcera Betty a přítel Barney. Fred ■ jako skoro každý pořádný manžel líný ■ nejráději by se zbavil otcovských a jiných povinností a šel se svým přítelem Barnym hrát kuželky. Ale Wilma jako snad každá manželka ho nechce pustit. Pustí ho, ale jedině pod podmínkou, že Fred vymaluje jejich jeskyni.

Zápletka je tedy jasná. Aby se Fred dostal z „domu“ musí vymalovat jeskyni. A protože v pravěku nebyly malířské štětky a jiné podobné náčiní, musí Fred použít veverka (zvláště pak její ocas). K dispozici je i kupodivu pojízdný žebřík s jehož pomocí Fred dosáhne na jinak nepřístupná místa jeskyně.

Vše by bylo jednoduché, kdyby dcera Betty byla větší a měla víc rozumu. Protože je malá a rozumu ještě moc nenabyta, stále vylézá z dřevěné postýlky, kterou pro ni kdysi udělal Fred a maluje na zeď různé čmáranice (a to taky kdysi dělal). To Fredovi ztěžuje hodně práci. Navíc pokaždé, když chytne svou neposlušnou dcerku, aby ji uložil do postýlky, veverka se kterou cynicky maluje zeď, mu někam uteče. Takže nezbyvá než ji chytl a to zatraceně zdržuje. Jasně tedy vidíte, že ■ není tak jednoduché jak se to zprvu zdá. (později několik rad)

A protože jste šikovní a vymalovali jste celou jeskyni, Vaše žena Vás pustila ■ Barnym na kuželky. O tom pojednává taková malá mezihra, kdy nasedáte do předpatopního automobilu a jedete do kuželkárny. Pochopitelně že v době kdy se odehrává tento příběh ještě nebyly vybudované silnice a tak nezbyvá než se vy-

hnout překázkám v podobě malých ■ velkých kamenů. Když na kámen narazíte zadním kolem, tak musíte z auta vylézt, použít hever a kolo zpátky nasadit. Barney ■ natolik brutální, že Fredovi s opravou kola vůbec nepomůže ■ sedí v autě dál. Nakonec jste do kuželkárny doješli včas (ten je určen přesýpacími hodinami) ■ můžete se dát do soutěže Rychlost koule ■ směr kam se má kulálek určujete velmi jednoduše ovládním. Fire určuje rychlost, směry vpravo a vlevo jsou ekvivalentní s dráhou koule. Takže zde není ■ řešit.

Nyní několik rad:

1) V první části vymalujte nejprve vrchní část jeskyně. Tam malá Betty nedosáhne ■ Vy to v klidu uděláte. Až je vrchní část hotová, odstavte žebřík ■ vymalujte zbytek. ■ bude trvat jen chvíli.

2) Ocas veverka (pomyslná štětka) mějte vždy nahoře co nejvíce aby jste mohli místnosti vymalovat na 100%. Může se stát, že někde v rohu Vám zbyde kousek místa volné a dojde čas. Mezi námi, jestli je to veverka nebo kohout je snad jedno, ne?

3) V mezihře kdy Fred jede s Barnym na kuželky, musíte jet co nejrychleji ■ vyvarovat se jakékoliv havárie, protože takové zdržení Vás bude stát zavření kuželkárny ■ tím i ztrátu časového limitu.

4) Ve třetí části (samotné kuželky) hra ještě



chvíli testuje stisk fire, takže pusťte střelbu ■ chvíli dřív než zamýšlíte.

Takže ■ bychom asi měli. Flintstones se u nás pohybuje ve dvou verzích, 48k a 128k. Ve 48k verzi se jednotlivé části přihrávají z lape ■ nehraje zde hudba. 128k verze se nahraje celá ■ další přihrávání se děje už jen ■ Romdisku. Hudbu zde dělal vynikající Benn Daglish (jehož soundtracky majitelé stovacetosmiček určitě znají). Graficky je tato hra provedená výborně ■ přitažlivější bude zejména na barevných televizorech nebo monitorech.

Pro PROXIMA magazína...

...ale ještě ne! Flintstones nekončí třetí částí, jak by se mohlo zdát. Fred a Barney hrají kuželku a po chvíli jim vedoucí (nebo kdokoliv oznámí, že se ztratili nějaké Pebbles (obložky, kamínky) a Vy je musíte najít. Jistě už tušíte, že prsty v tom má Fredova dcera Betty, která ■ stěnu v jeskyni kreslila různé čmáranice a hlavně slovo Pebbles. Zřejmě bude slovo Pebbles znamenat i něco jiného než jenom kamínky, obložky a podobně, takže nezbyvá mi než se domnívat, že autoři tímto myslí na kuželky, která hravá a nenechává Betty ukradné. A je tomu tak, protože když se dostanete až úplně nahoru té věže, tak občas Vám na hlavu nějaké kuželky spadnou. No a protože tam nepadají jen kuželky, tak pozor na hlavu. Čepice je vpravo nahoře...

Najdete Betty? Já myslím, že ano. Uhrát tuto hru není náročné, ale chce to cvik. Po třetí nebo po čtvrté zjistíte, že hrát kuželky s vyšším skóre než má Barney je v pohodě, ale pozor na tu poslední část. Kuželky může najít dřív Barney ■ Wilma tomu nebude ráda, protože chce, aby Fred byl pravý Flintstone. A co Vy? Podaří se Vám to?

Tentokrát už doopravdy...
...pouze pro PROXIMA magazína



HYSTERIA

Special FX / Software Projects 1987

Hysteria je klasickým příkladem kvalitně odvedené práce programátorů firmy Special FX. Výborné propracování grafiky, plynulý scroll ploch, skvělá animace, ozvučení není špatné na to, že to je pro 48 a celkové provedení je vynikající.

Po nahrání hry z kape nebo z disku (jinak má hra skvělý obrázek !!) a po stisku any key se objeví herní menu s možnostmi, jak hru hrát. Černobílou, barevnou, se zvukem nebo třeba i bez zvuku. Pak tu je možnost výběru vlastních tlačítek (Define key) a spuštění hry.

Po odstartování se ocitáme přímo na hrací ploše a pokud tuto hru neznáte zřejmě Vám bude neznámý její smysl.

Tedy - Vaším úkolem je posbírat předměty, které jsou umístěny na hradbách mijejících v pozadí. To uděláte tak, že vyskočíte a střelíte do nich. Obvykle to je busta nebo nějaká střílačká věrka či co. To co zbyde, (sušenka nebo citron) vezměte. A proč to všechno děláte? No z těch „sušenek“ nebo jak to mám nazvat složíte jakousi masku, kterou si Váš hrdina navleče na xicht (zkrácená varze slova ksycht) a přivolá tím velkého dvojhávého a dvouocasného draka.

Co dál dělat už asi víte, ale každopádně to zopakuju. Zabít ho! Když se Vám to podaří, tak se automaticky přesunujete do dalšího dílu. Tam už je to trošku těžší, protože se objeví ještě zákeřnější nepřátelé než byli kostlivci, kteří v první úrovni této hry, vylázali náhodně ze země. Jsou to ozbrojení rytíři, kteří se nejprve pohupují pomalu a pak v nečekaném okamžiku napálí dvojnásobnou rychlostí do Vás, a to stojí hodně energie. Či v této části zcela stejný. Najít všechny části masky a bla, bla, bla... dál to už znáte. Třetí díl se odehrává ve vzdálené a přetechizované budoucnosti. Zde už budete muset řešit něco i hla-



vou, ne jenom systematickým močkáním FIRE na joysticky

■ Technického pohledu je hra téměř dokonalá. Tři scrolly, které vytváří perfektní dojem prostoru. Animace všech postavíček na hrací ploše je plynulá a není nikde vidět žádná desynchronizace s televizním paprskem. 48

zvuky (přes #FE) se sice AY zvukům nevyrovnají, ale přesto se k této hře hodí docela přesně

Podle jistých zdrojů existuje HYSTERIA i v verzi pro 128. Navíc tu má být i 16KB blok speciálně pro 128.

JS4

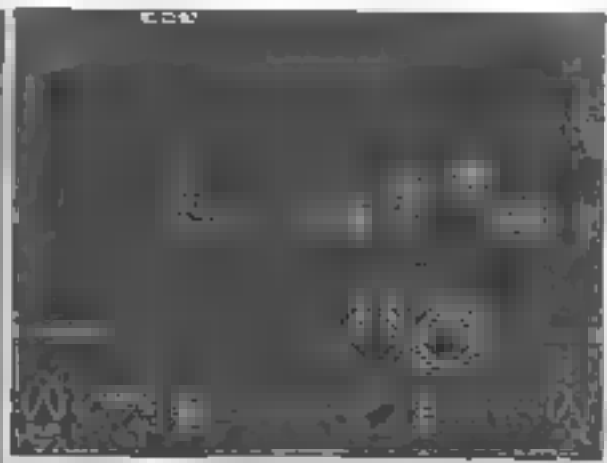
ZYNAPS 48

News on 1987

Reklamací. Zlatá hra vinná hemá p... podobně... jaký jako je R-type, Saint Dragonia... dvou rozměrné hry. A co je na... zajímavého? Posuďte sami.

Jak jste se už dovedli, jak hra je podobná R-Type, tedy naše loď poletí zleva do prava a nepřátelské hordy lovců letících termojaderných nepřátel mechanoidů (pu?) budou útočit v protisměru. Což je krásný příklad jednoduše myšlenky. Vzhledem k hře není patřit jen váš loď.

Vášmi úkolem je jako obvykle, přesně to nejvíce nepřátelů, dostát se silem, životy až nakonec hry. Autoh nezapomněl na velkou obtížnost a proto se po získání určitého počtu bodů na vaše konto připsává život navíc. Je to sice lepsi než nic, ale... nemá, protože zův nepřátelů mírně... úkce, proleť si... kalik životy pouze... maniak. R-Type hra, dost dlouhý a neselkal jsem se v něm s takovými problémy, na jaké jsem narazil v průbě-



hru hran? Zynapsu. Osobně jsem narazil v některých chvílích spíše boji než s... a desítky životů.

K dispozici máte několik typů zbraní. První slouží k rychlému odstraňování nepřátel. Vypadá to jako ne... ale ve skutečnosti je to takzvaný... pro rychlost vaší loď... se si všiml toho, jakový zastřel... sedavý výhled z... eskadry nepřátel zůstane na obrazovce. Blízká je... endrize FIRE (vase loď začne blikat) a se... pane... tím... útok... zbraň... data je zobrazena v ikoně. Takomůžete získat rychlost.

několik střel, které umožňují Vaši palebnou sílu, samonavoděcí rakety, ná... a... eskadry, itd.

A co je na hře tak genialního? Vynikající scrolly hrací plochy, prostorový scroll i několika úrovní hvězdné oblohy, pestrobarevná grafika, pohyb vaší loď a... alner... jak nesynchronní v dalších... se setko... váme s novou barevnou grafikou i maloký se grafika... je vynikající zbraňové systémy a... jiných věcí. Je sice pravda, že R-Type je víceméně celoplošný a jednoduše díky obsahu daleko více grafiky, ale nesmíte zapomenout, že Zynaps má nějakých 40 kilobytů a všechno je v ní nahrazeno nájemnou. Navíc jsou tu i různé... pomocí multicoloru a... př pohledu na ten fakt, že je to 48k game. Musím uznat, že se autorům povedlo na jedničku. Jestli se Vám zdá nějaká... zkuste POKÉ 45385201.

Pouze pro PROXIMA magazine, podpis...

JS4

RECENZE HER
v Hysterii
Zynaps

IRON LORD

UBI SOFTWARE

Docela podrobný popis k této hře vyšel v jednom z prehistorických čísel ZX Magazínu. Navzdory tomu si myslím, že by bylo dobré si tuto hru připomenout znovu.



Iron Lord je hra atypického charakteru (v rámci ZX Spectral). Zavádí nás do velmi zajímavého boje šíleného strýce, který proti svému synovi bojuje, aby získal jeho zděděná panství. Moc se mu nedivím, nějaký spratek získá velký majetek po jeho zesnulém bratrovi a vůbec si to nezaslouží, ale autoři to tak vymysleli, takže s tím už nic nemůžeme dělat. Lujluky se tedy ocitáte na straně dobra a musíte svého strýce porazit. Není to tak jednoduché, protože po startu hry nemáte žádnou armádu.

Nyní jen malé představení jak hra vypadá...

Zdědili jste zámek a ocitáte se na nádvoří. Zámek je opuštěn a neobydlen. Po podrobném zkoumání zámku zjistíte, že to se zachovalost zámku není až tak růžová. Hrad (dále budeme používat raději toto slovo) je zchátralý a měl by se opravit.

Obyvatelná je pouze velká věž uprostřed nádvoří, na jejíž západní straně je schodiště vedoucí nahoru. Vyšli jste až nahoru. Vidíte na pole na kterém se bude odehrávat bitva mezi Vašimi vojsky a vojsky Vašeho strýce. Volbu Jdi do boje raději necháme na pokoji neboť žádná vojska nemáme, takže raději odejdeme a vrátíme se po schodech dolů. Jak se dostaneme z hradu? Je to snadné. Jděte k východu (ten je symbolizován černým obdelníkem) a stiskněte fire. Jste na začátku. Sinclair Joystickem nebo Kemston joystickem

kem pojedete na slavení v lese (známě vpravo uprostřed dole) a stisknete Fire. Starý muž jehož psychická síla na Vás vyzařuje blahodárné účinky Vám říká - Synu, během Tvých cest Tvůj strýc svrhl svého bratra, Tvého otce a chce si podmanit celou oblast k dosažení svých zlých cílů. Musíš mu v tom zabránit - Dále pak říká to, co jsem již napsal. Musíš získat respekt lidí této země a oni za Tebe budou bojovat - Víc Vám tento strýcda neřekne. Volbou Odejdí se opět ocitáte na mapě. Šipkou pojedeme na město vlevo.

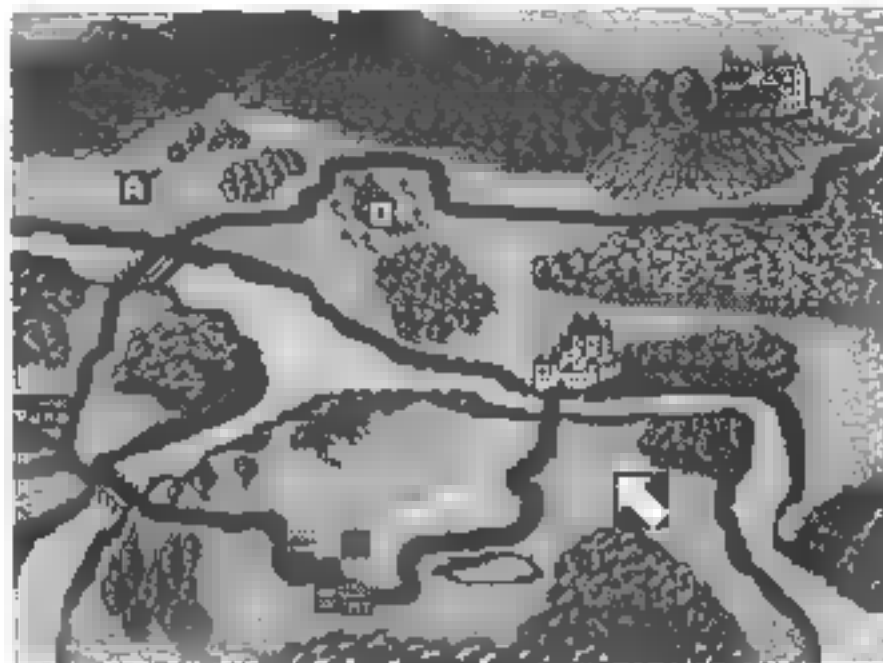
Promiňte, není to město, je to vesnice Chatenay Malbry a text v úvodu prozrazuje, že se zde každoročně konají závody v lukostřelbě. Lukostřelcké závody jsou na severozápadě vesnice.

Výborně našli jste to! Myslím si, že takto provedenou lukostřelbu ani nemusím podrobněji rozepisovat. Je jednoduchá a určitě si s ní během několika vteřin budete vědět rady sami. Volbou Konec ukončíte závodění a nacházíte se před závodistištěm.

V této vesnici je však ještě jedno místo kam můžete zavítat. Je to starý bylinkář, kterého najdete když půjdete zpět k východu z vesnice, ale před ním založíte na sever dlouhou úzkou mezi domy. Pak půjdete kousek na východ a pak až úplně dolů.

Bylinkářova apatyka krásně voní a je velmi čistá. Po krátké konverzaci získáte informaci, že se bylinkář snažil závody v lukostřelbě vyhrát, ale ani po deseti letech se mu to nepodařilo a tak svému snažení učinil konec. Je tedy zřejmé, že nějakou trolej nebo něco podobného co v lukostřelckých závodech vyhraje mu musíte dát. Bylinkář Vám může ze svého sortimentu nabídnout Zelený nápoj (stojí 10 zlatáků), Fialový prášek (za 15 zlatáků) a bílý prášek (ten za 20 zlatáků). Těžko nyní říct na co který slouží. Zkusme nejprve vyhrát závody v lukostřelbě.

Třeba nám bylinkář nabídne i něco jiného. A je to tak! Po deseti minutách jani nejsem závod v lukostřelbě vyhrál a dál jsem bylinkářem pohár. Ten je dojat a říká - Někdy jsem si nemyslel, že bych tento pohár mohl držet v ruce. Jsi velmi šlechetný mladíku a pomohu Ti jak budeš potřebovat - Pokud jste s bylinkářem mluvil o tom, že jdete do války proti svému



strýci, tak o tom nechtěl ani slyšet a říká, že pomáhá lidem a na aby je vedl do boje. Jakmile jste mu dali pohár tak si Vás oblíbil a říká, ■■ má mocný vív u cechu bylinkářů a že s ním můžeme počítat.

A nyní jdeme dál. Z vesnice Chatenay Malbry (jejíž náměstí je méně zachovalé a sešlé) jdeme do vesnice Lorando, která se nachází na západní straně země. Obydlená část vesnice je ještě trochu západněji a jak se dozvídáme, tak je tu i velmi známý prodáváč, který není příliš oblíbený. Jeho obchod je kousek za mostem (je to osamělý dům). Vejdeme dovnitř a zjistíme, že prodáváčevo špatná pověst je opravdu zasloužená.

Zboží nevalné kvality, převážně staré afd. Na řec okolo sestavení armády proti zběsilému strýci nám prodáváč odpoví - Mám doma vlastní vátku s mou ženou, která po mě chce abych jí získal zpět náhrdelník, co jí byl nedávno ukraden. Je to smaragdový náhrdelník a je hodně drahý - Takže je zřejmé že budeme dále hledat náhrdelník. Na severu vesnice je hospoda. V ní je pochopitelně hostinský, který nám ale hned na začátku říká, že nejlepší víno mají mniši, ale Ti mu ho nechtějí prodat.



RECENZE HER
IRON LORD

28

1/96

proxima

ZX

LORD

Nuže dobrá. Hledáme tedy náhrdelník a mnichy. Ve vesnici Lorando už nic jiného nenajdeme a tak se vypravíme dále na sever. Na mapě vidíme kostelíček (okolo něj jsou křže) a trochu na západ rolnický příbytek. Zajdeme nejprve k těm mnichům a podíváme se co se dá dělat s tím vínem...

A jsme oclláme ■ v chrámu templářů. Jejich kaple ■ schovaná na jihozápadě za skupinkou domů (?). Našli jste mnicha? Já jo, heč a dozvídám se, že většina mnichů je postižena nějakou nemocí a asi se z toho nevytělí. Takže tady nás trkne do hlavy bylinkář a voláme za ním. Ten nám ■ lék pro mnichy (stojí, ale hodně. Celých 25 zlatáků) a s tímto lékem musíme zase zpátky k mnichům. Dáme jim lék a vida. Tisícekrát požehnání mladíku. Povím templářům o Tvém dobrém skutku. No... a teď se podíváme jak to bude dál. Zeptal jsem se mnicha zda-li mi pomůže v boji proti mému strýci a on souhlasil. Až nastane čas, tak mi templářův můj dobrý skutek oplátí. A co bude s tím vínem? Na znamení našeho přátelství mu víno prodám. A nyní opět volíme do Loranda za hostinským. Ale co to? U východu z chrámu templářů na nás číhá jeden z vrahů našeho strýce. Není těžké ho zabít. Chco ■ jen trochu tréningu, ale na to jistě přijdete sami. Utíkáme honem do vesnice Lorando. OK. A jsme tam, tak a teď hostinský a ja to v pořádku. Hostinský už shromažďuje všechny ■ vesnice, protože dostal víno ■ mnichů. Bohužel na otázku ohledně náhrdelníku nám odpoví že ■ tam nic není.

A mi postupujeme na sever. Pojdme nyní k rolníkům ať zjistíme jaké mají problémy. Z rolníků víváme vidíme strasti a dřinu, kterou musí každý den vykonávat. Po chvíli zjistujeme, že hostinský v Lorandu nezaplátí rolníkům za mouku, takže se zase musíme vrátit a zaplatit hostinskému. A ten jako by se s jeho dobrotou roztrhl pytel zaplatil rolníkům mouku ■ mi opět musíme zpět k rolníkům na sever. A ti jsou taky ochotní. Říkají, že když jste přesvědčil hostinského aby zaplatil, tak oni sestaví armádu a přijdou Vám na pomoc v pravý čas. Zkusíme se ho zeptat co ví o tam náhrdelníku. Hum... Nic není. Škoda. No a nám zbývá poslední město úplně vlevo nahoře.

Město Toranteck se hemží zloději a vrahy. Pro raději hned kousek na východ ■ nahoru do velké heryny.

Na druhý den jsem musel pochopitelně vše uhrát znova protože o půl jedné ráno vyplí er-gévací elektriku, a i JSH musí občas ■ spát. To Vás asi příliš nezajímá (bylo ■ jen taková vsuvka ze života hmyzu), takže se přesuneme dál. Jsme v herně a hned zamíříme ke krásné dívce. Zeptáme se jí zda-li pak nám pomůže v boji proti strýci. Dívka nám odpovídá, že nejprve musíme ukázat svou sílu a pak se ■ náma bude ■ něčem bavil. Teď se tedy ukáže, že v případě že nemáte žádné kvedlátko a máte tedy jenom klávesnici, můžete to hrát znova, protože buď v této části zničíte klávesnici nebo se nikam nedostanete. Šipkou zamíříme na dva

naproti sobě sedící siláky a začneme se s něma přetahovat. Odstartování této souleže se děje vlevo dole. Najedte šipkou na čtyři prsty (ly) pak začnou ukazovat 3,2,1 go! a pak rychle ze strany na stranu. Já už jsem všechny borce porazil a získal jsem obdiv ■ dívky. Pokusím se jí zeptat zda-li mi pomůže v boji proti šílenému strýci. A vida. Dívka nám odpovídá, že v tomto městě je silnější muž než jsme my. Dává nám medailon ■ s tím musíme za kapitánem žoldá-



ků. Toho najdeme když vyjdeme z heryny. Dáme se kousek na jih a pak směrem na západ mezi zdmi. Až na konci jsou dva domy. V jednom z nich bydlí kapitán žoldáků ■ ptám se ho zda-li pomůže. Kdepak nepomůže nám. Takže mu dáme medailon a už zpívá jinou písničku. Na otázku o náhrdelníku hned odpovídá, že takový může mít, ale potřebuje brnění ■ pokud budeme chtít najmout jeho muže musíme zaplatit velkým rubínem. Takže nyní už hledáme tři věci. Náhrdelník pro kupce z Loranda, brnění a velký rubín pro tohoto muže. Zkusíme ■ znova do heryny, jestli krásná dívka nebude vědět víc. Bohužel. Na všechny otázky dívka odpovídá neví ■ podobně, takže nejspíš by mohl něco o brnění vědět templář. Ten se nachází ve středu chrámu ■ vchod je mezi čtyřmi věžemi. A teď jsem Vás pěkně zdržel. Přece brnění bych mohl koupit u šmelináře v Lorandu, nebo ne? Je to tak. Šmelinář má takové brnění, ale to je prý velmi drahé. Brnění stojí 50 zlatáků. Snad to přežijeme. Koupil jsem náhrdelník a vrátil se do Torantecku ke kapitánovi. Ten dodržel svůj slib a dal mi náhrdelník.

Nyní, ale nastal problém. V měšci máme už jen 25 zlatáků a rubín, který hledáme má zase ten lump šmelinář v Lorandu a jak jsem se už dopředu podíval, tak nám ho prodá za 100 zlatáků. Teď nevím co s penězi. Uvidíme co bude dál. Vzal jsem náhrdelník od kapitána a donesl jsem ho šmelináři jehož žena původně byl. Ten říká, že je jeho žena potěšena ■ že je našim dlužníkem (že by vlastně klid byl víc jak jeden rubín?). A není tomu, tak. Ačkoliv se obchodník-vydědich chvástá, že je mým dlužníkem a že mi prodá levně tento rubín, tak stále ho nabízí za 100 zlatáků. Nezbylo mi než jít do heryny a hrát kostky. Nevyhrál jsem, takže další postup už nebyl možný. Vrátil jsem se na hrad ■ rozjel předem prohranou bitvu. Řeknu Vám bylo to velmi zajímavé. Jak graficky, tak i strategicky.

Bitvu jsem prohrál. Strýc byl plně vyzbrojen a já měl jen pět vojsk z možných deseti. To ale nevadí, protože zběžný návod jak hru hrát a někde s dostat jsem Vám dal a pevně věřím, že plný počet vojsk dosáhne velice rychle (pokud Vám ovšem nevypnou proud).

Závěrečné hodnocení. V ČR a SR jsem viděl dvě verze pro Spectrum 48k. Jedna česká a druhá anglická. UBI tentokrát udělali zcela fantastickou hru, která pro ZX nemá obdoby. Grafika je všude vynikající. Budovy, ulice, náměstí, grafický vzhled města nebo vesnice, rozhovory s postavami a podobně. Krásně je zpracována část v lukostřelbě a hraní kostek, rovněž ani přeláčování není špatné. Hratelnost je na jedničku. Hra Vás okamžitě chytne a její atmosféra nepustí dokud nevyhraje nebo neprohraje. Iron Lord je perfektní hra s geniální grafikou, atmosférou ■ celkovým provedením. A aby ste se nedivili, že jsem psal o 128k verzi. V jednom zahraničním časopise jsem se dozvěděl, že existuje i 128k verze. Šáněl jsem ji u nás v ČR a v SR, ale nepodařilo se mi ji sehnat a pravděpodobně ji u nás asi nikdy nemá. Nadávno mi přišla taž z Jižní Ameriky konkrétně Uruguay) a mohu jen uznalecky pokývat hlavou, že UBI ve 128k nešleřili. Přibyla tu hudba, grafika (např. jízda na koni) ■ dokonce ja tu jeden díl navíc, který jsem u 48k nenašel.

To by bylo k této vynikající hře asi tak všechno. Ještě na úplný konec několik poznámek. 128k verzi můžete sehnat na mé adrese (pokud chcete). Do předu bych chtěl upozornit, ■ se jedná o only 128k Tape verzi. Nicméně pro Betadisky a jiné disky ji lze upravit velmi snadno a bez jakýchkoliv problémů. Bohudík se hra nedá Snapnout. Tedy dá, ale v poslední části pak bude špatná grafika, chřstlé postavičky a podobně (ani uložení pozice na disk není chytré).

Pro dnešek zatím vše a zase někdy jindy nashle.

JSH

RECENZE HER
PROTIPOTI

DIGITAL TO ANALOG

Asi každý z nás se už setkal ve svém životě s pojmem **D/A převodník**. Běžně je tento prvek používán už desítky let v automatizovaných zařízeních (např. CNC), kde měly (a mají) za úkol převádět veličiny z digitální formy na veličinu potřebnou pro dané zařízení (nejčastěji plynulá změna napětí).

Úvod

Posledních pár let se však tato hračka stala velmi populární a to díky tomu, že kdosi přišel na to, že by se toto zařízení dalo použít k velmi kvalitnímu zvukovému výstupu počítače. A tak se s úspěchem začal instalovat do **C64, Amigy a PC**. Nejlépe jsou na tom právě **C64 a Amigy** proto, že už je mají vevnitř. Horší už je to s **PCčkem**, protože mu musíte vepnat do útroh nějakou tu zvukovou kartu. Jenže řekneme si na rovinu - máte zrovna na vyhození 3 a více Kč? ... No a proto jsem já, abych vám poradil, jak dosáhnout špičkové kvality zvuku za pár babek (tak do 20 dolarů...).

Dále popsaný převodník je speciálně psaný pro uživatele nejlepšího počítače na světě ZX Spectrum pro připojení na paralelní rozhraní UR-4 (3 kanály) ve spojení s neméně dokonalým hudebním editorem Sample Tracker 3.0. Až si tento převodník postavíte a poslechnete si nějakou hudbu, nebudete věřit svému sluchovému orgánu. Čistota je v kvalitě Amigy (určitě na 94,7%).

JAK JSEM NA TO PŘIŠEL...

Jako velký nadšenec do počítačové hudby na **ZX Spectru** jsem záhy zjistil, že mnou postavený odporový převodník dosti pokulhává za zvukem **Amigy**. V časopise **Score** (tuším) bylo uveřejněno schéma velmi jednoduchého D/A převodníku - odporového i „integrákového“. Vytužil jsem, že cesta vede právě přes integrovaný obvod. Začal jsem shánět potřebné informace, prostudoval jsem spoustu literatury o problematice převodníků a po dlouhé úvaze jsem dospěl k těmto závěrům: na českém trhu jsou dostupné tyto (špičkové) obvody. Od světově proslulé firmy **Analog Devices** obvod **AD 558** za pouhých 493,24 Kč s DPH. Dalším kandidátem byl (nápad ze **Score**) **ZN 426E** za 200 Kč. V našem případě, kdy je zapotřebí 3 obvodů je situace neúnosná a pomalu se vzdávám naděje. Ve starší literatuře však objevuji informace o obvodu **MDAC 08**, který je sice starší konstrukce a potřebuje několik

součástek navíc, ale jeho cena je přímo fantastická **12,90 Kč!** Ptáte se odkud? No přece **Testa Rožnov**... Opět se mi potvrdilo pravidlo, že všechno nemusí být ze zahraničí svatě. Ale dost keců, nyní k vlastní stavbě.

POPIS ZAPOJENÍ

Srdcem celého zařízení jsou tři obvody **MDAC 08** (popř. s příponami C, CC, CP, EC, EP), dále pak 3 kondenzátory 100 nF, 3 odpory 8 kΩ, 3 odpory 200 Ω a to vše. Původně měl obvod dostávat dvoje napětí, ale já to zredukoval na jedno a to v širokém rozpětí 8-28 voltů. Ovšem pozor! Napětí je **symetrické!** Pokud někdo z vás neví co je to, je nic si z toho nedělejte, já to taky nevěděb, zde je vysvětlení. **Symetrické napětí** je takové, když máme tři vodiče, přičemž jeden je jako zem (GND), druhý představuje **záporné napětí** a poslední **kladné napětí**. Tzn. že vezme-li vodič GND a pak proti němu postupně dva zbývajících, naměříme např. -15 a +15. Avšak napětí mezi dvěma vodiči (ne GND) činí v našem případě 30 voltů! S tímto problémem se také velmi snadno vypořádáme pomocí dvou odporů a dvou kondenzátorů. (Doufám, že vám to zatím nepřipadá moc složité...)

Nedílnou součástí celého D/A převodníku je stereo modul, který zařídí, aby se jednotlivé kanály složily tak, jak je to v Melodiku. (A=left, B=right, C=centre). Ještě než podrobně popíšu celý obvod a zhruba načrtnu funkci, musím majitelům **PC** radostně oznámit, že budou potřebovat pouze jeden obvod **MDAC 08**, protože nejsou tak nároční jako Spectristé a rádi si Amiga moduly přehrávají jen mono. (Stereo totiž vyžaduje dva „printer“ konektory). Pokud však budete chtít stereo, obvody budou dva. Rozložení PC pinů a jeho bitové připojení vyplývá ze zapojení.

POPIS OBVODU MDAC 08

Obvod je složen ze 3 funkčních jednotek: referenčního zesilovače, rezistorové jednotky R-2R (tuhle je právě princip jednoduchých odporových DAček) a osmi rychlých proudových spínačů.

1. Napájení

je symetrické v rozpětí +-8V až +-28V. Referenční napětí mělo být původně samostatné (10V), ale já jej vzal z kladného symetrického pomocí odporu 5-8kΩ (velmi nutný rezistor!).

2. Logické vývody LC a COMP

v mém případě je vývod KOMP přemostěn kondenzátorem 10 nF na -Ucc (záporné symetrické napětí). LC je jednoduše připojen na zem. (...jak vidíte, řeším to skutečně radikálně - odpojit co se dá).

3. Připojení jednotlivých bitů

se uskutečňuje na nožičkách 5-12. 5 je B7, 12 je B0 (výrobce to udává naopak, zkušenost je zkušenost).

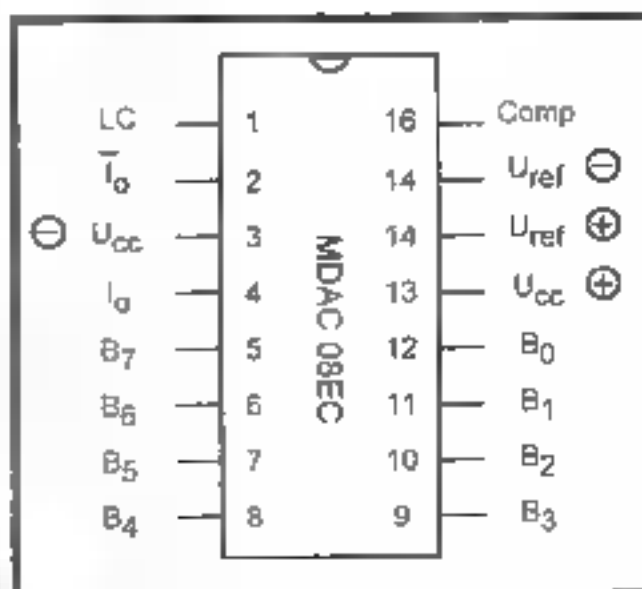
4. Analogový výstup Io, Io

asi se divíte, jakto je výstupem proud a ne napětí?! Výrobce zdůvodňuje vysokou přesností. Táto „nectnost“ se zbavíme zařazením odporu 200 Ω mezi výstup Io a zem. Mezi těmito dvěma potenciály se vytvoří potřebné napětí (znáte přece ze školy Ohmův zákon, ne?). Inverzního výstupu Io se zbavíme jeho uzemněním (dobře mu tak).

Tak tím jsem vyčerpal všechny vývody a pro hloubavé hlavy zde uvedu ještě několik vzorečků a závislostí:

- pracovní teplota je nejlépe 20°C Celsia...
- doba ustálení je 85-150 nanosekund
- relativní přesnost je 0,19 nebo 0,39%

No, ty vzorečky radši ne, protože jim sám nerozumím a je to hodně vysoká matematika, ale přece jenom: $1/R=1/R1+1/R2+1/Rn$ a $C=C1+C2+Cn$ pro paralelní zapojení rezistorů a kondenzátorů. Pro sériové je to naopak.



PLOŠNÝ SPOJ

Nejlépe by bylo všechno postavit na pl. spoj, ale každý asi nemá k dispozici leptač chemikálii a zkušenosti. Poněvadž nejsem profesionální elektronik, situaci jsem vyřešil nikoli leptáním, ale škrábáním cest za pomoci malé el. vrtáčky (měla by být snadno manipulovatelná v ruce) spolu s upnutou zubařskou frézičkou (fréza - mnohobřitý nástroj, otáčející se kolem osy procházející ortogonální rovinou, která...). Vytřísťený spoj je vlastně inverzní spoje normálního. Pokud byste chtěli spoj vyleptat, museli byste si pořídit inverzní kopii. Jestli se rozhodnete pro vyřezování, je nutné se mít fakt na pozoru (mě to zabralo asi dvě hodiny). Ještě chci říct, že spoj asi není zdaleka tak dokonalý, jistě ho někdo z vás vylepší. Pokud by snad tato zapojení zajímala nějakou elektronickou firmu, která by se rozhodla vyrábět tyto D/A konvertory, prosím.

STEREO MODUL

Má opodstatnění pouze pro Spectristy s 3 kanály. Modul je složen ze 6ti odporů a dvou kondenzátorů. 2x 470 ohm, 2x 390 ohm, 2x 820 ohm. Kond. 2x 10 microfarad. Vše - konečkonců - vyplývá ze zapojení.

FILTRACE

Pokud v zesilovači slyšíte hukot (sifový brum 50 Hz), je to tím, že nemáte vyfiltrovány zdroje. Tohoto jevu se zbavíte zařazením kondenzátoru 500-1000 microfarad mezi kladné a záporné symetrické napětí (já osobně mám 1200 mikF).

FINANČNÍ ZÁLEŽITOST

Integrované obvody vás vyjdou na cca 40 Kč. Odporů + kond. tak na 25 Kč. Transformátor je nejlépe použít malý, který v provedení 9, 12 nebo 24 V je v umělé hmotě a postačuje. Zvolte 12 nebo 24 V. Ale nevím, kolik stojí. Každopádně celá stavba vás bude stát asi 200-300 Kč s 5 dny práce (po úsecích).

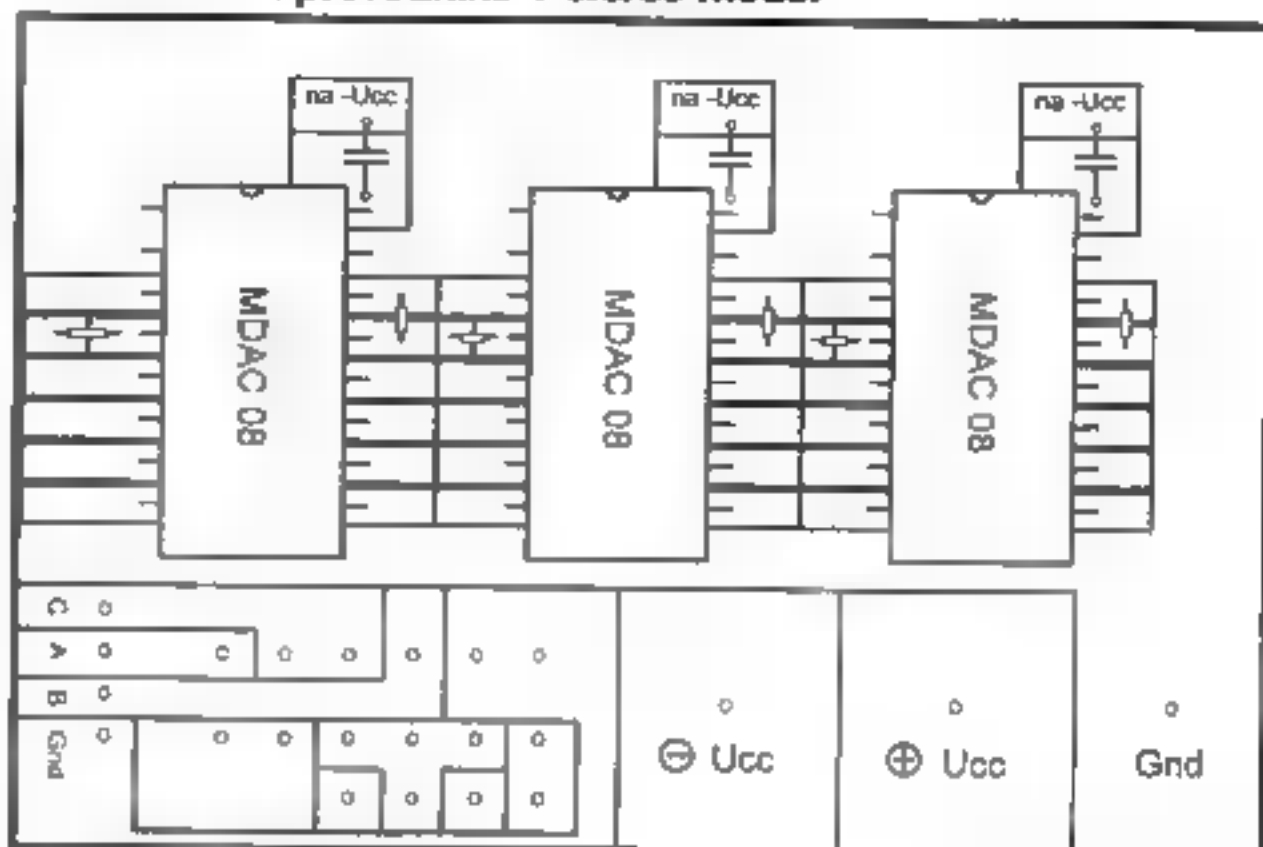
NA ZÁVĚR...

...kde můžete získat všechny potřebné součástky - nejlevnější v ČR!!! Jedná se o největší sklad bývalé Tesly v ČR (nyní Etras a. s.). Nabízí všechny typy obvodů MDAC 08!

Etras a. s., U nádraží 1765, 688 01 Uh. Brod

Tomáš Haverland
Havlice 295, 688 01 Uherský Brod

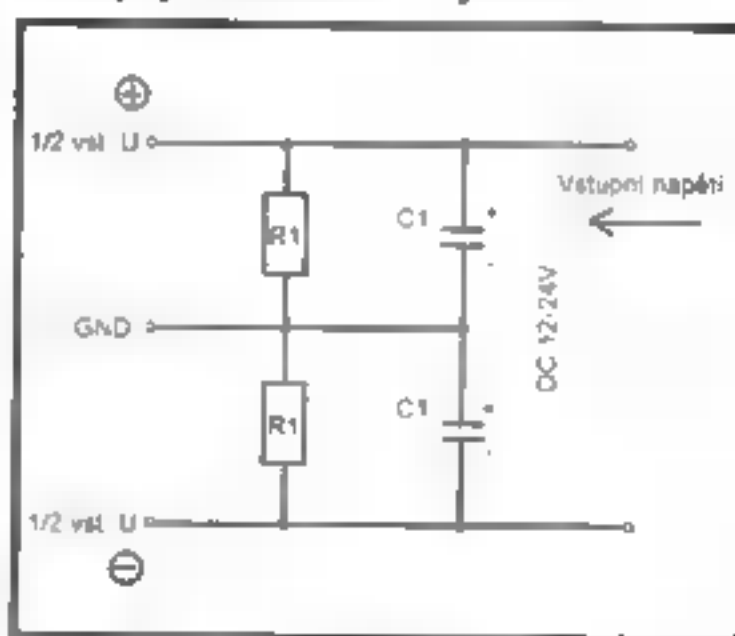
Schéma D/A převodníku + stereo modul



Drátové propojky:

1. konec kondenzátoru a -Ucc
2. propojit -Ucc (3x) a +Ucc (3x)
3. výstup ko propojit na Gnd (konec odporů)
4. přímo z výstupu ko (nikoli za odporem) je propoj na jednotl. kanály IA, B, C!
5. propoj na napětí -Ucc a +Ucc

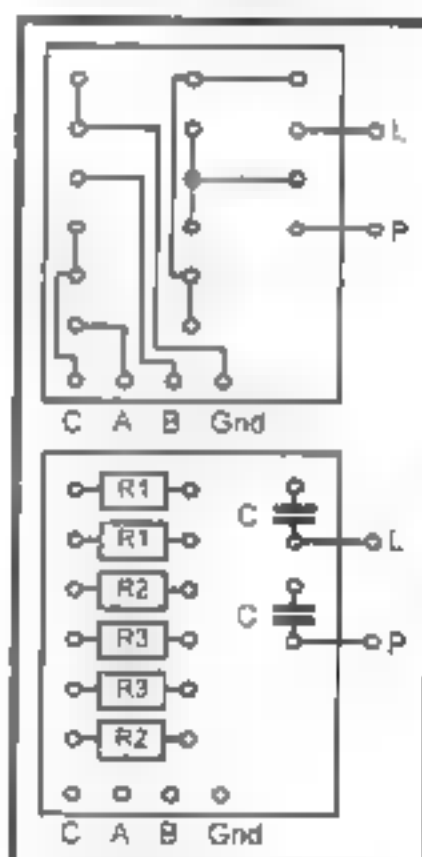
Zdroj symetrického napětí



R1...470 ohm/2W

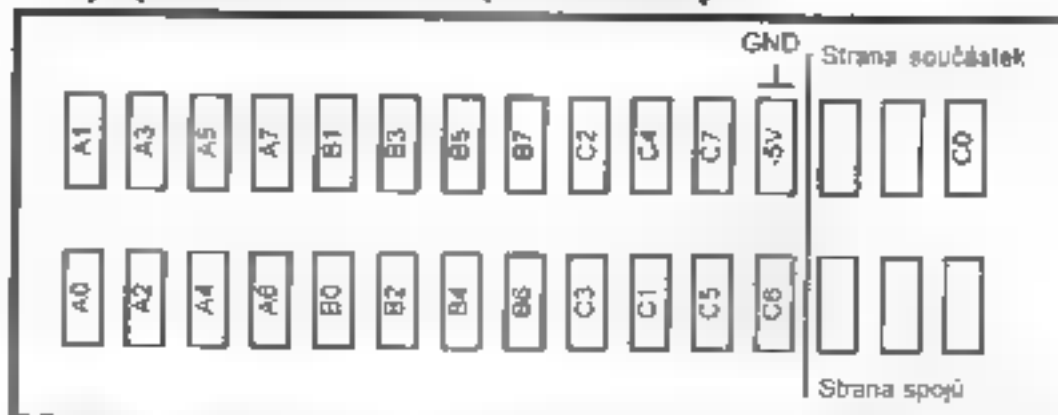
C1...500 mikroF

Stereo modul



R1...470 ohm, R2...390 ohm
R3...820 ohm

Zapojení bitů na UR-4 (MHB 8255)



Majitelé Didaktiku Gamma mají tento obvod už instalován vevnitř, ale chybí zde vývod CD (bylo by nutné provést HW úpravu).



Zase v listámě!

Mínule jsem Vás žádal, abyste každou věc, se kterou se na nás obračíte, psali na zvláštní papír.
 Žádal jsem úplně zbytečně, takže ještě jednou: nemíchejte dotazy, objednávky a příspěvky. U dotazů a příspěvků viditelně označte rubriku, ke které se Vaše psaní vztahuje; máte-li dotazů víc (resp. spadá-li každý do jiné rubriky), pište je rovněž na zvláštní papír. Na každý list se čitelně podepíšte.
 Každou věc se zabývá někdo jiný a není v našich technických silách si jeden papír podávat z ruky do ruky.
 Pokud naše podmínky nedodržíte, nepočítejte s tím, že se dočkáte všech odpovědí, dočkáte-li se nějaké vůbec.
 A ještě něco - neurgujte nic jiného, než objednávky zboží. Na Vaše dopisy nestihnáme odpovídat a na některé technické problémy ani odpovídat nedokážeme.

Díky.

LISTÁRNA



Vážení,
 vlastním program Export - Import manager verze 1.06, počítač DIDAKTİK KOMPACT (MDOS Release 1.0 (01-Sep-92)), disketovou jednotku DB0 B. PM této sestavě program normálně pracuje, ale když připojím Melodika, neumí už načíst disketu (oni PC) - pořád hlásí chybu „Sektor má zvláštní délku. Neznámý formát disku.“

Protože tento produkt často používám (kvůli rychlému prohlížení souborů) a také proto, že Váš TOOLS 80 je sice perfektní program, ale chybí mu některé pro mě důležité funkce ve Vieweru (např. hledání), jsem nucen často vytahovat Melodika z počítače, což není dobrá pro konektor (!!).
 Poněvadž vlastním mnoha programů, které přes AY hrají kvalitní melodie, nevydržím dlouho a Melodika znovu zapojím.

Byl bych rád, kdyby to šlo nějak odstranit (např. jiná verze EIM).

Předem děkuji za radu a jsem s pozdravem
 Josef Kučera ml.

Asi Vás zklamu. Firma PROXIMA je (resp. byla) pouhým distributorem programů slovesné firmy PERPETUM, a o rozdílech v jednotlivých

verzích EIM nemáme přehled. Zkuste kontaktovat pana Beníška, který software pro ZX stále prodává (tuším, že i software z produkce by PERPETUM).

Problém, který popisujete je způsoben tím, že sběrnice Didaktiku je vytižena (až přetížena) připojenými periferiemi. Program EIM možná používá pro práci s diskem vlastní rutiny, které jsou citlivější než rutiny DOSu (a tím i TOOLSu), a proto hlásí chybu.



Vážení Proximo,
 obdržel jsem od Vás první číslo časopisu Proxima magazine a po jeho přečtení jsem pocítoval smíšené reakce. Jeden druh reakcí byl kladný. Kladný v tom smyslu, že budu konečně nějaký časopis dostávat včas, v slušné kvalitě a s poměrně vysokou kvalitou článků (ne jak ZX magazin od Kapsy). Záporný v tom smyslu, že J. S. Hollis dostal příležitost recenzovat jen hry distribuované Vaší firmou (tedy mimo Maraudera) a že jsem nenašel žádný článek v „odvětví“ ZX o mé oblíbené činnosti, což je denně projet minimálně 1Mb hudebně grafických dem. Sám tvořím hudbu a prostě mi to tam chybí.

Moje myšlenka je takováto. Co kdyby se zavazela rubrika podobná DEMORAMĚ? Je o čem psát! V Polsku vyšly mrazy věci (např.

klad Schizophrenia nebo Acheron od Exodu) a v Anglii jakbysmet (řeba Pippilica-Insanity part 2). Myslím, že mnoho lidí ztratilo přehled nejen v hudebních demech, ale i v hudebních programech (např. X-Tracker (CR); Morpheus nebo ProTracker (PL)).

Myslím, že by nebylo špatné napsat třeba jen malou zmínku a počkat si na ohlasy. Co vy na to? Zatím se loučím a polepšete se!

Martin B. Kunstmueller,
 Záběr nad Sázkou

Možná mi to nebudete věřit, ale seriál DEMORAMA neměl zdaleka takový ohlas jako ANIMACE nebo jiné seriály, které v ZXM vycházely. Nemusi to být způsobeno tím, že se nekčil, ale tím, že lidé, kterým se líbil, nám o tom nedali vědět - zkrátka, ten malý český líný člověk, který napíše, je nám když mu někdo ublíží.

JSH nám poslal recenzi jednoho nového českého dema - ale problém byl v obrázcích a hudbě. Popisovat to, jak AY krásně hraje zkrátka není ono, když si to nemůžete poslechnout, stejně tak pohled na „snapnutý“ multicolor není nic moc. Se seriálem proto nepočítejte, spíš s kratšími aktuálními zprávami.

Fakt je, že hudba tu prostě chybí - možná se s tím bude dát něco udělat (a já už asi vím co) - slibuji, že se zkusíme polepšit.



Vážení firmo PROXIMA,
 na začátek chci poděkovat, že jste dodrželi svůj slib a pokračujete v distribuci software na Spectrum a kompatibilní. S Vašimi programy jsem až na pár výjimky zcela spokojen. Ohromilo mě, když jsem dostal Váš reklamní leták, na kterém stálo, že se chystáte vydávat nový časopis s názvem Proxima magazine. Po přečtení má radost trochu opadla, když jsem se dozvěděl, že se časopis bude také zabývat počítači PC. Ne, že bych byl odpůrce vývoje nebo nějaký zpátečník (počítač PC bych také rád vlastnil, ale jsem jen chudý student a 30.000 Kč je pro mě spousta peněz), ale vím jak to končí. Příspěvky o PC vytlačují pamalu, ale jistě vše ostatní, až tu máme časopis pouze o jenom o PC. Pevně věřím, že nový časopis bude jiný a stále v něm my majitelé Spectra budeme nacházet spoustu zajímavostí.

Ale dost už kritiky a rovnou k věci. Mám na vás pěknou řádku dotazů a proseb.

1. Jsem u vás veden jako předplatitel č. 2599 a na kontě mám ještě 52 Kč. Proto vás žádám o zaslání prvního čísla nového Proxima magazine a já se po jeho přečtení rozhodnu, zda mi předplatím i další čísla.

2. Již delší dobu sháním hru Bloodwych. Nevím jestli jsem napsal správně název. Jestli ne, tak mi to promiňte. Tuto hru jste také

nové dopisy členů

LISTÁRNA

recenzovali v ZXM č. 3-4/94 a proto Vás prosím o pomoc. Rád bych se skontaktoval s někým, kdo hru vlastní. Pokud tedy někdo vlastní kazetovou nebo ještě lépe disketovou verzi, jsem ochoten jí od něho koupit či vyměnit za jinou hru.

3. Má poslední prosba je zaslání manuálu k programu Desktop. Ptáte se proč? Odpověď je jednoduchá. Před časem jsem si koupil starší D40, ke které jsem dostal pár disket, mezi nimiž byla i disketa Vaší firmy s programem Desktop. Bohužel jsem od předcházícího majitele neobdržel manuál pro ovládání tohoto programu. Moc Vás tedy prosím o manuál. Rád si ho i zaplatím.

Jan Koubík, Most

Nejdříve k našemu časopisu. Rozdělili jsme ho na dvě části, protože si myslíme, že 1) spousta spectristů pracuje i s PC; 2) časopis speciálně pro Spectrum se prostě neuziví. Říkám tedy teď na rovinu, že pokud bude o spectristickou polovinu zájem upadat, budeme rozlišovat část PC.

Jinak...

ad 1) Zůstatek na kontě 52 Kč jsme převedli novému vydavateli ZX magazínu, tj. p. Vanžurovi - viz. informace v ZXM 5 a 6 / 94 (takže Vám asi chodí ZXM a tuhle odpověď si ani nepřečtete).

ad 2) Hru Bloodwych jsme recenzovali coby vydavatelé ZX magazínu, ale zakoupil ji u nás nemůžete - v naší nabídce se nevykytuje. Zkuste napsat do Burzy, třeba se Vám někdo ozve.

ad 3) Manuál k programu Desktop získáte zakoupením programu Desktop, jinak ne! Můžete ale využít amnestie (viz. strana 35) a pořídit ho celkem levně.



Vážení z Proximy,

obracím se na Vás jako na poslední instanci, která by mi mohla pomoci. Chtěl jsem si pro ZX Spectrum 128 postavit radič podle Vašeho časopisu 6/92, ale autor pan Drexler mi odpověděl, že se tím již nezabývá a na inzertaty nikdo neodpovídal. Můžete mi v tomto nějak pomoci? Podmínky jsou: radič pro ZX-S 128 schopný používat i diskety pro D-40.

Děkuji.

Miloš Kolář, Kaloděje n. Luž.

Bohužel Vám nijak pomoci nemůžeme - ledaže byste napsal do burzy a pomohl Vám někdo, kdo

tomu rozumí.

Tato odpověď se týká všech hardwarových zařízení, která pan Drexler (a další) vytvořil - zódného hardwaristu bohužel nemáme a nejsme schopni Vám poradit.



Vážení PROXIMO,

před několika dny jsem si zakoupil druhé číslo PROXIMA magazine. Dlouho jsem čekal na časopis tohoto typu, a když jsem uviděl, že počítač má i listárnu, zajásal jsem, že se konečně dozvím odpovědi na mé otázky.

1) Již dlouho mám problém s televizi, proto bych chtěl zjistit, jestli ještě dnes je ke koupi černobílý nebo barevný monitor pro ZX-S. V recenzii hry Iméno Růže je v požadavcích na hardware monitor Spectrum COLOR. Kde bych mohl tento monitor sehnat a za kolik?

2) V souvislosti s první otázkou jsem se chtěl informovat, jestli lze připojit redukci ke Spectru monitor HERCULES.

3) Asi před rokem jsem koupil u Vaší firmy program EDIT SAMPLER. Později jsem si koupil Melodika, a proto bych chtěl zjistit, jestli existuje podobný sampler i pro čip AY. Dočetl jsem se o jiném programu s těmito schopnostmi - SAMPLE TRACK 2. Navíte, kde bych tento program sehnal?

Mimo jiné velice obdivuji Vaší firmu PROXIMA, program DESKTOP, TOOLS, EDIT SAMPLER, pane George K., a rychlost s jakou Vaše firma vyřizuje objednávky. Předem děkuji za odpovězené otázky.

Jan Bartoš
Dvůr Králové n. L.

Tak, vezmeme to od konce. Jsem rád, že obdivujete firmu PROXIMA, ale musím Vám prozradit, že nejen že není moje, ale ani s ní nemám (majetkově) nic společného. Pokud chcete obdivovat rychlost, s jakou jsou vyřizovány objednávky, tak Vás obdiv patří Mirce (hmm...).

ad 3) Program Sample Track 3 neznám. Znáám jenom Sample Tracker 2.0 - možná je to jeho předchůdce. Pokud vím, ST 3 slouží ke skládání hudby, přesněji řečeno samplované hudby, ale jestli některý z jeho modulů dokáže samplovat, to netuším. Naopak tuším, že samplovat by mohl umět S-Master od NOPu, který je v nabídce firmy J. H. C. S.

ad 2) Monitor HERCULES patrně ke Spectru připojit půjde (ke Spectru jde totiž připojit snad úplně všechno, jednou jsem dokonce viděl upravený Basic, který měl příkaz SMOKE a ten způsoboval, že Spectrum začalo kouřit z morkety komínu, připojené přes interface), ale určitě to bude vyžadovat nějakou hardwarovou úpravu nebo přípravek.

ad 1) Barevný monitor Spectrum COLOR určitě neexistuje a ani nikdy neexistoval, to byl jenom takový žertík od LN-.



Vážení PROXIMO,

...nedávno jsem si koupil od hudebníka (je to ten stejný, co jste o něm psali v ZXM 5/92) songy do Sound Trackeru a myslím jsem si, že si je zkonvertuji do SQ-T. Jaké překvapení. Překontroval jsem asi tři (z padesáti!) hudeb a to ještě bylo čast slyšet a čast bylo potichu. Ano, po nahrání SQ-Trackeru (basicem nahrávajícím konvertované hudby z ST) se dalo spustit PLAY a začala se posouvat hudební data, ale Melodik ani nepípl, a to u valné většiny hudeb. Dále byl problém je uložit - vždy po volbě SAVE se mi uložil prázdný soubor a smazala se i data v SQ-T...

Musím říct, že jsem za Vás program vyhodil 500,- Kč i s demem a on nedělá to, co jsem chtěl. Tím je mi program relativně na nic. Mimochodem, to také píšete v manuálu, ale on ty hudby zkonvertuje, nahraje, snaží se je přehrát (tak tři tóny z celé písně), ale uložit prostě nejde. Nezbyde mi nic jiného, než si sehnat ST a na Vás SQ-T zapomenout.

A teď něco z jiného soudku. Musím říct, že mě nová redakce ZXM zklamala (nemám na mysli nepravidelné vycházení časopisu, to je ještě celkem schůdné - hlavně, že vůbec chodí), ale napsal jsem jim několik hezkych článků a oni nevydali ani jeden (a pak že nemají dost materiálu). I několik popisů her. Nic. A co je horší, ani jednu z mých tří disket, co jsem jim poslal, mi nevrátili. A když jsem se tímhle proušel, dostal jsem Vaš časopis a v něm bylo nabídka na napsání článků pro Vaš časopis (hned při listování časopisem jsem si všiml objemného počtu reklam - napočítal jsem 25 stran s textem a 15 s reklamami). Také mě zarazila cena článků: 200,- Kč za jednu stranu? To jsem opravdu nepočítal. Předpokládal jsem tak pětikorunu (a teď to myslím bez ironie, váž-

ně). Tedy, tímto sáhodlouhým odstavcem jsem chtěl říct jen jedno. Pokud to velevážený pan George K. dovolí, ponížím bych mu napsal nějaký článek do jeho časopisu. Disketu pošlu s jiným dopisem.

Kamil Ševeček, Brno

Trochu delší dopis, ale mně se vážně líbil, takže hrrr na něj!

Nejdříve k SQ-T. Konvertor hudeb z ST je program zabývající se problematickou věcí - oba editory mají tak rozdílný formát dat, že provést bezchybnou konverzi je zázrak. Program je určen především pro hudebníky, kteří dříve používali ST a nechťají všechny staré hudby zahodit, ale naopak je v SQ-T vylepšit. Určitě bych nikomu neodporoval v tom, že v programu JE nějaká chyba a že by mohl vypadat a i fungovat lépe. Víím však bezpečně, že hudby konvertuje, protože jsem to sám zkoušel - koneckonců v SQ-Demu jsou některé hudby pouze překonvertovány ze svých originálů pro ST - a hrají! Konvertor uloží data ve formátu SQ-T, ovšem data jsou rozpakována a musí se nahrát do "normálního" SQ-T (protože ten z kompletu SQ-Demo SAVE neumí), kde jsou při opětovném uložení zkomprimována. Nemám, co bych k tomu dál řekl (mimochodem výrazem "valná většina hudeb" máte na mysli ty tři z padesáti?).

A teď časopisy. Do redakce chodí relativně hodně příspěvků, ale ne všechny jsou použitelné - kolikrát mám chuť vzít nějaký dopis a otisknout ho tak, jak přišel, aby všichni měli představu, co to je, když Češi píšou česky (nezlobte se, ale pro Vás je taky shoda podmínky a přísudku zcela neznámým gramatickým jevem). Z příspěvků je nutno vybírat a kolikrát se stane, že něco se otiskne třeba za rok, nebo taky nikdy.

Diskety - s tím musíte počítat, že Vám je nikdo nevrátí (ne proto, že by snad v redakcích nebyly k dispozici diskety, ale proto, že na to nejsou personálně zařízeny) - předpokládáme, že když Vám článek otiskneme, dostanete za něj tolik, že budete moci koupit disketu novou. Tím se dostáváme k autorovým honorářům - opravdu Vám připadá 200,- Kč tak mnoho za článek, který, aby měl nějakou kvalitu, budete potit minimálně tři hodiny a ještě k tomu budete muset mít nějaké znalosti? Hmm. Takže velevážený George K. (díky za titul) dovolí, klidně nám něco napíšete a pošlete, třeba to otiskneme.

A úplně na závěr: kdyby bylo v PROXIMA magazine 15 stran s reklamou, tak by klidně mohl mít o 40 stránek navíc.

na dopisy odpovídá

George K.

PROXIMA SOFTWARE

BAD DREAM

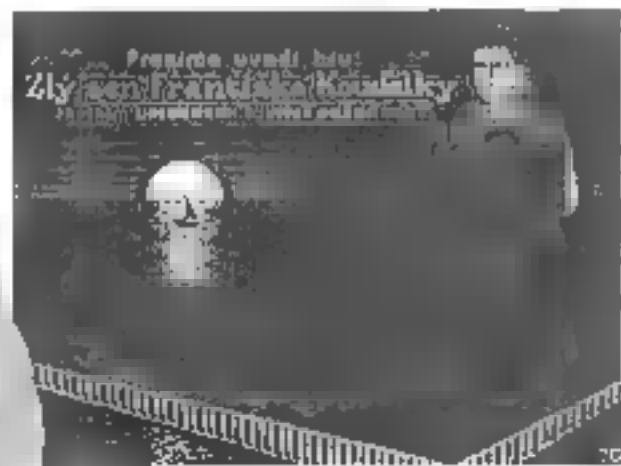
Komplet Bad Dream se už dávno stal klasikou. A klasiku je vždycky dobré si připomenout, ne?

BAD DREAM

ANEŽ ZLÝ SEN FRANTIŠKA KOUDELKY

Tato hra vás zavádí do zvláštního světa podivných létajících plošin, který pronásleduje našeho hrdinu Františka v jeho zlých snech. František totiž trpí jistým druhem deprese, která vzniká každý den znovu vždy, když v práci musí pomáhat svému spolupracovníkovi Karlovi. Karel je sice silák, ale strašný popleta a tak ho František musí stále kontrolovat, pomáhat mu a hlavně za něj časo řešit situace, do kterých se Karel vlastní zbrklostí dostal.

O co tedy jde konkrétně? Oba pracují jako příslavní dělníci a rovnají bedny na rampě. Vaším úkolem je zastupovat Františka a šoupat bednami tak, abyste nespadli do vody nebo je někde nezasekli a dostali je na to správné místo. Vyřešíte-li těchto problémů 50 - Františkovi se uleví, protože už nebude mít ty své noční můry.



ATP TOUR

ANEŽ JAK SE STÁT JEDNIČKOU

ATP tour simulator je strategická hra. Zavede vás do světa rychlých míčků a velkých peněz, do světa tvrdé dřiny a odříkání, do světa, kde jenom ti nejlepší z nejlepších mohou stanout na slunci, do světa profesionálního tenisu. Stáváte se manažerem, trenérem a také hráčem v jedné osobě.

ATP tour simulator mohou hrát jeden až dva hráči. Na začátku hry si zvolíte obtížnost hry, potom si vyberete sponzora, což je pro vás vedle zisků za vítězství nebo za umístění na turnaji velice důležitý zdroj příjmů - sponzor velice bedlivě hodnotí vaše výsledky a podle toho se rozhoduje, kolik financí vám přidělí a hra už může začít. Celý tenisový rok se skládá z množství turnajů, na kterých se můžete, ale také nemusíte nebo

dokonce nemůžete ho když nemáte na startovní zúčastnit. V případě, že se turnaje nezúčastníte, můžete alespoň vsadit na vítěze.



proxima
vývoj a distribuce počítačové hry

uvádí

ATP tour
SIMULATOR

Naprogramoval Jiří Fencel (1000000000)
© 1990

TOM JONES

ANEŽ BRATR SLAVNÉHO INDIANA JONESE NA CESTÁCH ZA SLÁVOU

Kráčíte spolu s Tomem Jonesem do dobrodružství, hledáte Zlatou sošku Inků. Vše vám dějí hry neprozradím, zbytečně bych vás připravil o radost z jejího poznávání.

Jedná se o klasickou textovou hru, ovládání je z klávesnice nebo Kempstonu pomocí nabídek. Program obsahuje pěknou hudbu od firmy BLACKSOFT a samotnou hru spáchala firma MADMAX.



KRTEK A AUTÍČKO

ANEŽ KRTEK A AUTÍČKO

Firma PROXIMA se rozhodla angažovat někoho na nakládání programů na nákladní auto. Protože zaměstnanci firmy mají co si, jako smysl pro humor (spíše černý), rozhodli se, že krtkovi práci sází. A tak se krtek musí snažit opravdu hodně přemýšlet a běhat, aby bedny naložil. Pomáhá mu trochu to, že ve světě, v němž žije, jsou jiné přírodní zákony a všechno tam probíhá poněkud pomaleji, jen on sám dokáže běhat

stejně rychle jako v obvyklém životě. Umožňuje mu to občas bednu shodit a ještě na ni dole počkat. V krtkově světě se také vyskytují některé zvláštní potvůrky - krtek jim říká pružníci - když se s krtkem setkají, odnesou to oba dva. Krtek se však může bránit rýčky a jablky. Jak? Na to přijdete určitě sami...



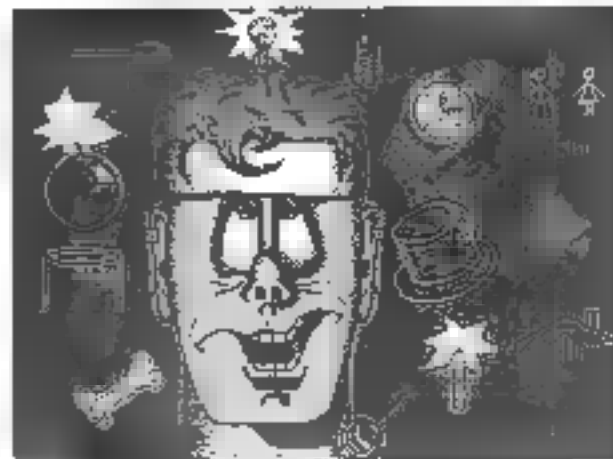
AKNADACH

ANEŽ HRA PRO MALÉ I VELKÉ

Aknadach patří mezi hry, které procvičují paměť. Vaším úkolem je důkladně si prohlédnout rozložení celkem 18 rozdílných barevných obrázků a hlavně si zapamatovat, kde se který nachází. Počítač je potom opět otočí a bude se vás ptát, kde se který obrázek nalézá nebo se vás také může ptát, jaký je na kterém místě obrázek - to záleží na tom, který typ hry si zvolíte.

Další parametry hry, které můžete ovlivňovat, jsou obtížnost zadání, což je doba, po kterou vám počítač obrázky odkryje a obtížnost odpovědi, což je časový interval, za který musíte odpovědět. Pokud se vám podaří trefa do černého, tak vám počítač zahráje znělku kladnou, pokud se netrefíte, dozvíte se z druhé znělky - obě jsou napsány tak, že musíte okamžitě pochopit, jak jste dopadli. Navíc při správné odpovědi vám počítač ukáže obrázek.

P. Phillips



BAD DREAM
PROXIMA SOFTWARE

Amnestie

Využijte jedinečné nabídky, která se nikdy nebude opakovat!
Kupte si programy **DESKTOP** a **CALCULUS** z produkce firmy PROXIMA
ZA BEZKONKURENČNÍ CENY!

POZOR!

Tato nabídka platí pouze jeden měsíc od data vydání PROXIMA magazine 1/96.

DESKTOP

DESKTOP je špičkový DTP procesor pro ZX a kompatibilní. Umožňuje kvalitní zpracování textu, kombinaci textu a obrázků, tiskne na celé řadě nejrozšířenějších tiskáren. Součástí DESKTOPU je rovněž FontEditor (program pro tvorbu fontů) a ScreenTop (grafický editor pro zpracování obrázků o velikosti až dvou obrazovek).

Amnestii získáte:

- originální instalační kazeta nebo disketa
- ilustrovaný manuál
- možnost nákupu kompletu Klubu Uživatelů Desktopu
- v ceně je zahrnuto poštovné i balné

Staré ceny

210,- Kč

kazetová verze

300,- Kč

disketová verze

Nové ceny

110,- Kč

100,- Kč



CALCULUS

Program CALCULUS je tabulkový kalkulátor s příjemným ovládním, sympatickým vzhledem (skoro Windows) a množstvím matematických funkcí. Umožňuje vytvářet a tisknout tabulky s různými velikostmi řádků a velikostí obrazovky. Skvěle spolupracuje s disketovou jednotkou D40/AD80.

Amnestii získáte:

- originální instalační kazetu nebo disketu
- ilustrovaný manuál
- možnost nákupu kompletu Klubu Uživatelů Desktopu
- v ceně je zahrnuto poštovné i balné

Stará cena

299,- Kč

Nové ceny

110,- Kč

100,- Kč



PROXIMA SOFTWARE

Amnestie

ZX

proxima
MAGAZINE

35
1/96

BASIC

pro začátečníky

Minule jsme si uvedli dva jednoduché šetříče obrazovky pro Basic.
Nestačilo Vám to...? Nevadí, tady jsou další!

ŠETŘIČ Č. 3 (RANDOM CIRCLES)

Jak již sám název napovídá, bude se jednat o náhodné kružnice, které se budou postupně vykreslovat na obrazovce. Realizace opět není ani trochu složitá:

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 6
15 CLS: FOR a=1 TO 30
20 LET v=INT (RND*15)+1
30 LET x=INT (RND*255)+15
40 LET y=INT (RND*145)+15
50 CIRCLE x,y,v
60 IF INKEY$<>" THEN GO TO 100
70 NEXT a
80 GO TO 15
100 REM Hlavní program
```

Tento šetříč Vám bude po obrazovce rozhazovat samé žluté kružnice různých velikostí. Až jich bude na obrazovce 30, obrazovka se smaže a cyklus začne běžet znovu. Takto to půjde do doby, nežli stisknete libovolnou klávesu.

Některé společně a dostatečně jasné části již dále komentovat nebudu. Když jste si náhodou chtěli šetříč upravit podle svých požadavků, pak Vám nabízím pár tipů:

Maximální počet současně zobrazených kružnic je na řádce 15 zapsán v příkazu FOR...

Pokud si chcete změnit maximální a minimální velikost kružnic, učinite tak takto: Na řádce 20 je v závorce uvedena maximální velikost poloměru v pixelech a za závorkou minimální velikost ve stejných jednotkách. Současně se změnou maximální velikosti musíte ale změnit i řádky 30 a 40, aby Vám kružnice „nepřelétaly“ ven z obrazovky. Za závorkou je číslo shodné s maximálním poloměrem, a obor řádků. V závorce pak pro řádek 30 číslo 255 - 2 x maximální poloměr a pro řádek 40 číslo 175 - 2 x maximální poloměr. Čísla 255 a 175 jsou maximální souřadnice obrazovky použitelné v basicu.

ŠETŘIČ Č. 4 (SECRET EYES)

Mezi oblíbené šetříče patří nepochybně očička vykukující na různých místech obrazovky. Pro naši potřebu bude stačit zjednodušená verze upravená pro basic (zkušenější z Vás si jistě poradí, jak naprogramovat propracovanější verzi). Že v basicu žádné vhodné znaky pro oči nejsou? Ale jsou - velké „O“ a znak podtržítka „_“ (tedy Symbol Shift

+ O). Programové řešení je následující:

```
10 BORDER 0: PAPER 0: CLS
20 LET x=INT (RND*31)
30 LET y=INT (RND*12)
40 LET z=INT (RND*5)+3
50 PRINT AT y,x: INK 0: "O": PAUSE
RND*50+10
60 IF INT (RND*10)=0 THEN PRINT AT y,x:
INK 0: " _": PAUSE RND*5+3
70 PRINT AT y,x: INK 0: "O": PAUSE
RND*40+20
80 PRINT AT y,x: "3 nezary": PAUSE
RND*10+11
90 IF INKEY$=" " THEN GO TO 20
100 REM Hlavní program
```

Po spuštění programu uvidíte, že se na náhodných místech objevují vykuklé oči. Občas si dokonce i mrknou. Každý pár očí zůstane na obrazovce jinak dlouho, což je následek náhodně generovaných přestávek mezi řádky 40 až 70.

Šance, že si oči mrknou je v našem případě 1:3, což je způsobeno podmínkou na řádce 50, kde je v závorce za funkcí INT trojka. Změňte-li ji na libovolné jiné kladné číslo, bude šance vždy 1:zadanému číslu.

Co se týče barev očí, platí totéž, co u šetříče č. 2.

Pokud se Vám zachýčelo měnit minimální a maximální pauzy mezi řádky, pak máte možnost tak učinit změnou hodnot za příkazem PAUSE na řádcích 40 až 60. Znaménkem * (krát) je uvedena maximální pauza, za znaménkem + (plus) minimální. Maximální je potřeba samozřejmě přičíst i minimální. Hodnota za znaménkem + se nesmí rovnat nule, tedy nesmíte zadat ani např. 0.4, protože v takovém případě počítač zaokrouhlí číslo na 1 (příkazem PAUSE, ale i u jiných počítačů ignoruje desetinná místa). Ještě pro doplnění: hodnota 50 odpovídá 1 sekundě.

ŠETŘIČ Č. 5 (CENTRAL CIRCLES)

Ano, jedná se opět o šetříč, který bude využívat jako elektu kružnic. Tentokrát však ne náhodně rozmístěných a náhodně velikých, ale o sousedně kružnice, které se budou stále zvětšovat. Když se vykreslí největší kružnice, začnou se opět kružnice odmazávat od největší k nejmenší, až na obrazovce nezůstane nic a cyklus se opět opakuje. To způsobí poměrně zajímavý efekt. Posuďte sami a vrhněte se do opisování:

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: OVER 1
20 CLS: FOR a=1 TO 50 STEP 5
```

```
30 CIRCLE 127,87,a
40 IF INKEY$<>" THEN GO TO 100
50 NEXT a
60 FOR a=60 TO 1 STEP -5
70 CIRCLE 127,87,a
80 IF INKEY$<>" THEN GO TO 100
90 NEXT a: GO TO 20
100 REM Hlavní program
```

Číslo 86 na řádce 20 udává maximální poloměr kružnice v pixelech (stejně jako u šetříče č. 3). Můžete jej změnit podle libosti (současně ale i na řádce 60), avšak číslo 86 je naprosté maximum, pokud zachováte krokování poloměru 5 (uvedené na totéž řádce). Krokování znamená, kolik se zvětší (zmenší) poloměr následující kružnice v dalším cyklu smyčky FOR ... NEXT. Pokud krokování zmenšíte, musíte tak učinit opět i na řádce 60, pokud chcete zachovat původní efekt šetříče.

ŠETŘIČ Č. 6 (COLOR SPOTS)

Přes středně obtížné šetříče se dostáváme k těm obtížnějším, na co do délky programu, ale co do počítání a grafiky. Následující šetříč bude po obrazovce rozhazovat (jak jinak než náhodně) barevné puntíky, avšak do čtyř zrcadlově rozdělených částí obrazovky. To vypadá velmi pěkně, pokud máte barevný monitor.

```
10 BORDER 0: PAPER 0: CLS
15 RANDOMIZE
20 LET a=INT (RND*127)
30 LET b=INT (RND*87)
40 LET c=INT (RND*8)
50 LET z=INT (RND*5)
60 IF r<2.5 THEN GO TO 130
70 INK z
80 PLOT 127-a,87+b
90 PLOT 127+a,87-b
100 PLOT 127-a,87-b
110 PLOT 127+a,87+b
120 IF INKEY$<>" THEN GO TO 200
125 GO TO 20
130 PLOT OVER 1:127-a,87+b
140 PLOT OVER 1:127+a,87-b
150 PLOT OVER 1:127-a,87-b
160 PLOT OVER 1:127+a,87-b
170 IF INKEY$<>" THEN GO TO 200
180 GO TO 20
200 REM Hlavní program
```

Hlavní podstatu programu pochopíte po bezchybném opsání a spuštění. K tomu není celkem co dodat a myslím si, že nemá cenu program nějak dále upravovat (i když Vám -máte-li zájem- v tom nebráním).

dokončení příště

-LN-



ERNIE

(c) 1996 MHouse

NEBEZPEČNÝ ŠILENEC

"splácí dluh"

Ernieho zachránil Freddy. Po krátkém rozhovoru mu nabízí, aby se vydal s ním...



Zjednejdív ke mně, potřebuju si sbalit pár důležitých věcí.

...a protože je dneska celkem klidný den, můžete nechat motorovou pluh a baseballovou pátku doma. A to je konec zpráv.

Jakejch věcí?

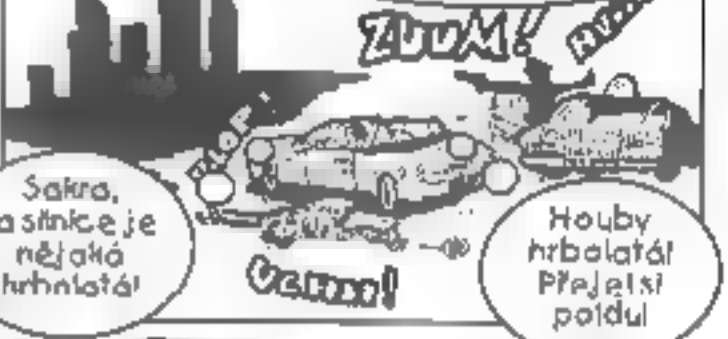
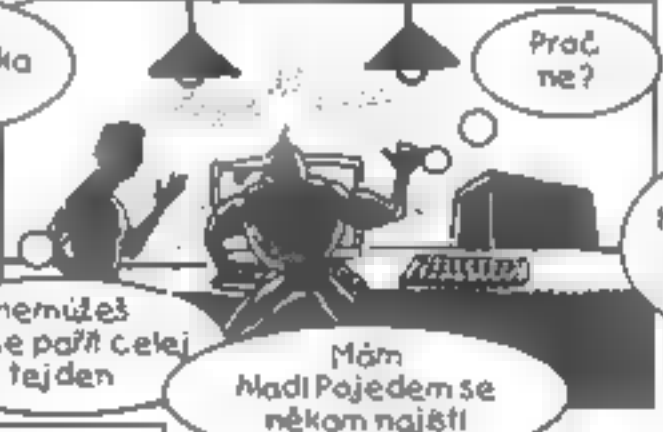
To poznáš, až přijde ten pravej čas.

No počkej! To už je třetí parták tenhle týden! Za to tě dostanu!

Později u Freddyho...

Asi bych vás měl představit...

O šest dní později...



Sakra, ta sítnice je nějaká hrhlatá!

Houby hrbolatá! Přejel si poldul!



! Přel čas, abych ti splatil svůj dluh... chá!



KAZETA

V Y B R A L I J S M E P R O V Á S

Hard Drivin' lze zařadit mezi simulátory jízdy, kde máte možnost vyzkoušet si své schopnosti řídit.

Mezi další originální zahraniční hry patří i **Hard Drivin'** - automobilový simulátor. K originální kazetě není dodáván žádný lištěný manuál - jediným zdrojem těch nejzákladnějších informací je tedy přebal kazety v pouzdře. Zde se dočtete, o co vlastně půjde, jak hru nahrát (kdybyste náhodou zapomněli ten neobvyklý příkaz), jak hru hrát a něco málo rad. To vše samozřejmě v angličtině a... - ... a není to žádný zázrak, proto si teď řekněme o něco víc ve světlavém jazyce - v češtině.

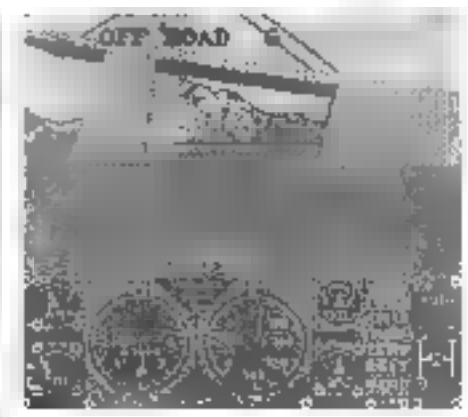
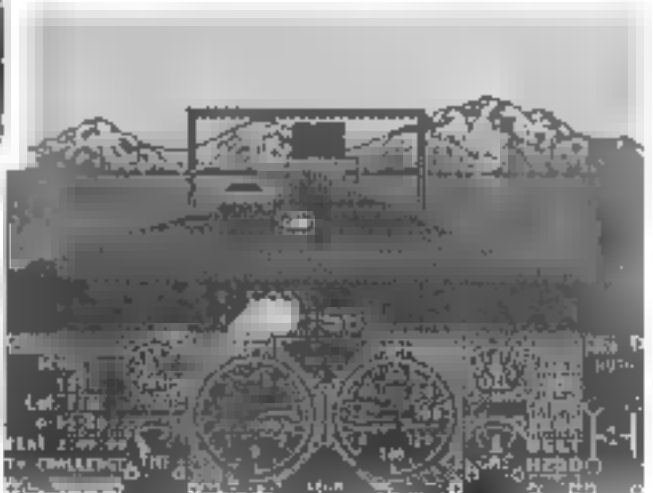
Na kazetě je hra nahrána ve dvou verzích - jak jinak než 48k a 128k. Z každé strany je jedna verze. Na tomto místě musím poznamenat, že se mi obě dvě verze podařilo nahrát naprosto bez problémů na první pokus, což se zrovna často u originálních programů neshává.

48k a 128k **Hard Drivin'** se od sebe liší snad jen v ozvučení. Zatímco 48k má a ani nepřipne, 128k Vás uvítá úvodní hudbou (docela slušnou) a během hry slyšíte alespoň nějaké zvuky. To vše samozřejmě přes hudební obvod AY.

Velkou výhodou je velký výběr ovládací hry - klávesnice nebo téměř jakýkoli joystick. Po zvolení ovládací jste lázáni na to, zdali budete chtít jezdit po pravé nebo levé straně silnice (zvolte si kterou chcete).

Jinak máte v **Hard Drivin'** možnost vyzkoušet si jízdu na rychlost, skákání přes most a ještě asi dvě disciplíny.

Hra je spíše pro zkušenější hráče, kteří už někdy



drželi v ruce volant skutečného automobilu. Grafika je typická vektorová. Kdo má 128k, bude mít i požitek z dobré hudby...

PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA

DISK

V Y B R A L I J S M E P R O V Á S

PUBLIC DOMAIN 25 - v tomto kompletu Public Domainu najdete programky pro zpestření vašeho hudebního života. Majitelům obvodu AY pak přinesou skutečný požitek. A abyste u této diskety jen nečinně naseděli a nic nedělali, jsou v kompletu také dvě hry.



Pokud toužíte po nějakém tom levném software, který by se dokonale postaral o zábavu Vašemu AY obvodu (případně i interního „spíkrů“), pak můžete bez váhání „sáhnout“ po Public Domainu 25. Kromě programů loudících z počítače různé zvukové efekty a hudbu navíc získáte 2 hry.

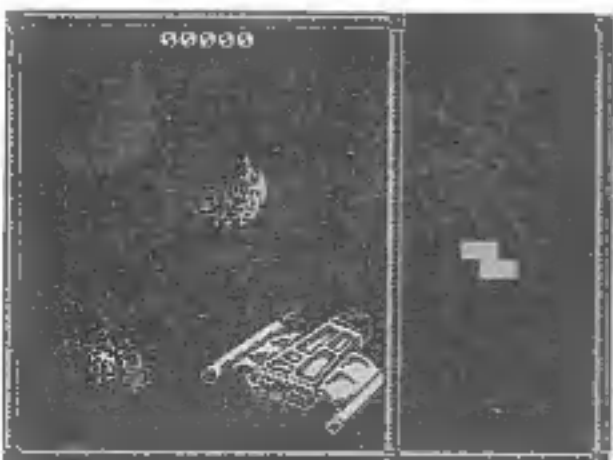
Na disketě volně šiřitelného kompletu najdete celkem 3 velmi pěkné graficko-hudební demo (viz obrázky):

ANTARES 2

V tomto demu najdete pěknou AY hudbu a spoustu známých melodií (např. od J. Jarreho, Pet Shop Boys nebo některých často provozovaných Spectráckých her) i pro ty z Vás, kteří nemáte Melodika. Ovládání programu je primitivní - Sinclair Joystickem (nebo klávesami 8, 9 a 0). Při spouštění z diskety z programu File Manager použijte zavaděcího souboru s názvem ANTARES2-d.

DIZZY DEMO

Neznám nikoho, kdo by nevěděl o tom, co představují Dizzyovky (vžily se stejně jako Disneyovky). Právě z obrázků z těchto her je sestaveno Dizzy Demo doplněné o skvělou hudbu AY a několik grafických efektů.



DUNGEON DEMO

Toto demo se klidně dalo použít jako úvod k nějaké konkurenceschopné hře typu Dungeon i na PC. Pěkná hudba a barevné grafické efekty Vám opět předvedou, co dokáže počítač s 3,5 MHz a 48 kB paměti.

Pokud přídatný hudební obvod AY namáte, můžete kromě výše zmiňovaného ANTARES 2 demo prověřit i následující:

MELODY MUSIC

Celkem 20 známých písniček napsaných v programu ORFEUS. Vy máte možnost jakoukoli z nich použít i ve svých programech, neboť Melody Music Vám dává možnost uložit si vybrané skladby včetně přehrávací rutiny. Pro informaci se dovíte i startovací adresu a délku skladby v bytech i když Orfeus, jak známo používá relokovatelnou rutinu.

Čekáte-li také na nějaké ty hry, pak Vás snad uspokojí následující dvě:

THE SECRET OF DARK CASTLE

Jednoduše provedená graficko-textová hra ovládaná šipkou (pomocí kempston joysticku nebo klávesnice). Výhodou pro české uživatele bude i možnost procvičit si cizí jazyk (slovenštinu).



Opět jedna z už asi tisíce verzí známé a stále velmi oblíbené hry Tetris. Máte možnost zvolit si velikost hrací plochy, obrázek, který Vás bude během hry provázet a navo- si vlastní ovládání.

TETRIS

Více už mohou napovědět jenom vybrané obrázky z kompletu.



PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA
co najdete na disku...

C:TEMP

1000 vyhrál 1111,- Kč?

O celých 1111,- Kč je od prosince 95 bohatší pan Jan Kapoun z Moravské Třebové. Soutěž však nekončí! Posílejte dál adresy svých známých, kteří by se mohli stát předplatiteli PROXIMA magazine - další vylosování na Vás čeká začátkem června.

HABERA v ÚSTÍ

Habera alias Haberman (Total Výkal) navštívil Ústí, aby v FKK Company provedl rychlý servisní zásah do počítače, na kterém se sází PROXIMA magazine. Tuto unikátní operaci se nám podařilo zaznamenat...

Haberman: „Rozeber to!“

George K. kompletně rozebírá počítač a vyndává z něj všechny díly (základní desku, grafickou kartu, zvukovou kartu, radiovou kartu, faxmodemovou kartu, SCSI řadič, jeden hard disk, druhý hard disk, Bernoulli mechaniku a CD-ROM mechaniku).

Haberman: „Připoj to!“

George K. připojuje novou základní desku.

Haberman: „Funguje. Slož to!“

George K. sestavuje počítač do původního tahu.

Po zásahu se Haberman, P. Phillips a George K. odebrali do nejmenovaného podniku; škoda, že ve chvíli, kdy se to pořádně rozlelo v Apolu zavřeli.



SOUTĚŽ TEMPu!

A je to tady! Vítězem soutěže z TEMPu 1/95 se stal pan **Milan Pločr ze Znojma**, který správně odpověděl na naši otázku, po kom je pojmenována ulice Vilémovská v Praze.

Ale teď je tu nová (daleko těžší a záhadnější) soutěž s novou (daleko těžší a záhadnější) otázkou:

Po kom je pojmenována lepidlo 21. století UNIVERSUM? Viditelně označené odpovědi zasílejte na naši adresu do 31. března 1996. Vylosovaný šťastlivec může získat myš s podlažkou nebo i tři programy pro ZX5 od PROXIMY.

PREVIEW

PROXIMA magazine 2/96:

44 stran!

100
českých modelek
na **CD-ROM**
od firmy
FOTO-BLER

inkoustový trpaslík
CANON BJ-30

recenze her
CARTOON COLLECTION
PANZER GENERAL

A DALŠÍ...

proxima
MAGAZINE

40
1/96

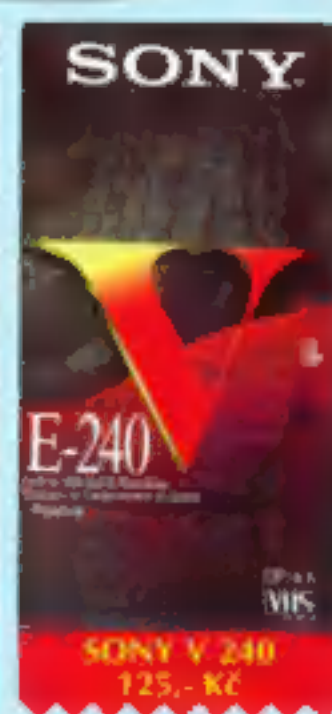
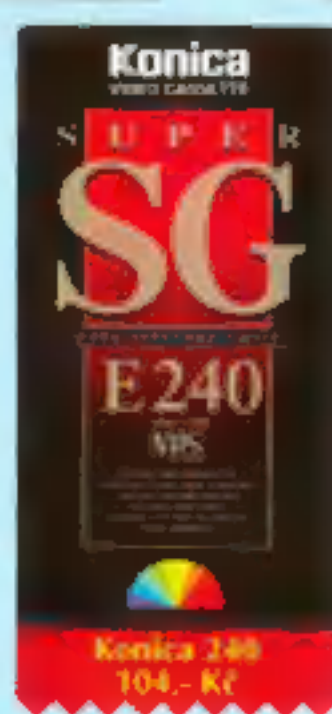
zprávy, novinky, preview

C:TEMP

audio



video



Naše kompletní nabídka obsahuje více než 60 druhů audiotapek a více než 40 druhů videokazet! Ceníky jsou k dispozici na prodejních. Audio a videokazety zasláme rovněž na dobírku. Nejmenší možné objednané množství je 10 kazet.

prodejny: PROXIMA - OD Labs, 2. patro, Ústí nad Labem
PROXIMA - Tržní 17, Děčín

zášilková služba: PROXIMA, Velká hradební 19, Ústí nad Labem, PSČ 400 21, tel. 047-5200182, 5220916, fax 047-5209039

proxima
SOFTWARE NOVE DIMENZE

NAVŠTIVTE

naši nově otevřenou

PRODEJNU

v centru **Děčína**

POČÍTAČE PC

ZVUKOVÉ KARTY

CD-ROM MECHANIKY

TISKÁRNY

SPOTŘEBNÍ MATERIÁL

HRY

UŽITKOVÉ PROGRAMY

CD-ROM APLIKACE

WINDOWS '95

...A DALŠÍ

PROXIMA - TRŽNÍ 17, DĚČÍN, TEL. 0412 / 53 00 52

prodejny:

PROXIMA - OD Labe, 2. patro, Ústí nad Labem
PROXIMA - Tržní 17, Děčín, tel. 0412 / 53 00 52

zášilková služba:

PROXIMA, Velká hradební 19, 400 21 Ústí nad Labem,
tel. 047 / 520 01 82, 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

proxima
SOFTWARE NOVE DIMENZE